MAXIMO EVENTO

Presenta:

Anime y Manga

Colección de luxe

No.51

www.editoposter.com

SÒLO $28.00

Alice 19th,
sigue al conejo

Kyo Kara Maoh!
Salvando al rey de sus súbditos

You Watase
y su obra, el shojo para todos

Fushigi Yuugi:
El viaje que comenzó todo

INCLUYE CD

NECESITAS

NEGATIVOS O POSITIVOS

FORMATO MÁXIMO 8 OFICIOS MÁS REBASE

EDITOPOSTER TE OFRECE

PREPRENSA DIGITAL

AL MEJOR PRECIO DEL MERCADO

$25.00 TAMAÑO CARTA ó $0.05 el cm²

ADEMÁS SI TU NEGOCIO REQUIERE...
FOLLETOS, CARTELES, TRÍPTICOS, PÓSTERS PUBLICITARIOS O DISEÑOS ESPECÍFICOS,
CONTAMOS CON PERSONAL ALTAMENTE CAPACITADO.

LLÁMANOS Y TE ASESORAMOS

TEL. 1323-0100

EXT. 116

O VISÍTANOS EN SALVADOR DÍAZ MIRÓN NO. 156 COL. STA. MARÍA LA RIBERA

Editorial

Todo el mundo tiene frustraciones de cuando en cuando, ganas de mandar todo al demonio y perdernos del mundo, de preferencia para siempre, pero no podemos; al abrir la puerta de la casa siempre nos va a llevar a la misma calle, y si bien podemos cambiar nuestras vidas, eso de amanecer en otro tiempo u otra dimensión es fantasía.

Tal vez por ésto sean tan populares las historias en las que la heroína o el héroe se ven transportados a otro mundo por arte de magia, literalmente. A fin de cuentas es uno de nuestros deseos más grandes y queremos aunque sea por un ratito, salirnos de la rutina totalmente y ¿Por qué no? Conocer un lugar exótico.

Precisamente pensando en ustedes, este número lo dedicamos a las chicas (y chicos) que nos hacen volar nuestra imaginación con sus viajes y nos sacan un ratito de la cotidianeidad. No están todos los que son (nos faltó Escaflowne, de esa hablaremos más tarde si nos lo piden) pero sí tenemos una buena selección para que puedan darse gusto.

Nuestro e-mail sigue siendo **animeymanga@editoposter.com** y nuestra dirección es Salvador Diaz Mirón 156 Col. Sta. María la Rivera, Cp. 06400 México DF. Esperamos sus cartas, sugerencias, peticiones y jalones de orejas por acá.

Adalisa Zárate
Directora

Contenido

Tema Central

Fushigi Yuugi, un viaje maravilloso---- 2
Yuu Watase, creadora de magia---- 6
Alice 19th---- 7
Personajes de Fushigi Yuugi---- 15
Poster Central---- 16
Guía episodios Fushigi yuugi---- 32

Anime
Un Poco de Historia: Fire Tripper---- 26
Kyo Kara Maoh!---- 28
Guerreras Mágicas---- 30

Manga
Inu Yasha---- 10
Paradise Kiss---- 20
W Juliet---- 24
The Ring, el manga---- 27

Opinión
Recomendaciones, Bleach, Peace Maker Kurogane---- 14
¿Por qué Alicia?---- 12
Ring vs. Ringu---- 22

Derechos Reservados

Fushigi Yuugi © Yuu Watase, Flower Comics
Alice 19th (c) Yuu Watase, Flower Comics
Ayashi no Ceres (c) Yuu Watase, Flower Comics
BLEACH (c) Shueisha, Inc.
Peace Maker Kurogane (c) Blade Comics
Kyo Kara Maoh! (c) Satoshi Kon
Magic Knight Ray Earth (c) CLAMP
Inu Yasha (c) Rumiko Takahashi
Paradise Kiss (c) Tokyo Pop
W-Juliet (c) Viz Communication

"Todas las imágenes, nombres, marcas y logotipos aquí presentados son Copyright © de sus respectivos autores y son utilizados con fines informativos bajo los estatutos constitucionales de libertad de prensa"

DIRECTORIO

Editada por
EDITOPOSTER, S.A.
Salvador Díaz Mirón 156,
Col. Sta. Ma. La Ribera
México D.F. C.P. 06400
Tels. 13-23-0-100

Director General
Juan A. Flores Valdovinos

Director de la Edición
Adalisa Zárate

Jefa de Diseño
Martha García de la Rosa

Diseño Gráfico
Ricardo Varela Rios

Corrección de Estilo
Daniela Quiñones Valadez

Colaboradores
Dharma Romo
Aurea D. Freniere
Ángel
Ro. Ma.
Carlos Salto

Calidad Digital
J. Antonio Dávalos Q.

Preprensa
EDITOPOSTER S.A.
Gilberto López Robledo

Directora Administrativa
Claudia Flores Valdovinos

Mercadotecnia
Adriana Villalobos

Circulación
Miguel Ángel Ruiz

PUBLICIDAD
13-23-0-100 ext. 103

MAXXIMO EVENTO No 51 Especial Colección Anime y Manga, es publicada por EDITOPOSTER S.A. en Salvador Díaz Mirón 156 Col. Sta. Ma. la Ribera, México, D. F. 06400. Tels./Fax. 13-23-0-100. Pre-prensa: Editoposter Negativos: Salvador Díaz Mirón 156 Col. Sta. Ma. la Ribera, México, D. F. 06400. tel.13-23-0-100. Impresa en DEBARI SERVICIOS DE IMPRESIÓN, S.A. de C.V. Tel. 8596-9157. Reserva de Título I.N.D.A. 04-2002-060512141900-102. Cert. de Licitud de Título SEGOB Exp. 1/432"00"/14964 No. 11062, 28/11/2000. Cert. de Licitud de Contenido Exp. 1/432"00"/14964 No. 8899. 5/Nov/2002. Dist. D.F.: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Guerrero No.50 México, D.F. por medio del Despacho Everardo Flores S. Serapio Rendón 87 México, D.F. Dist. Foránea: CODIPLYR S.A. de C.V. Serapio Rendón 87 México D.F. En locales cerrados DIMSA, Mariano Escobedo 218 México, D.F. En E.U.A.: SILCRES, S.A. Centroamérica y Sudamérica: AMERICAN COMMERCE. impresa en México Copyrigth © 2002 Fecha de publicación: julio 2005.

Fushigi Yuugi

Una obra tan misteriosa como espectacular.

Aurea D. Freniere.

Es por bien sabido que el tema de "niñas que viven aventuras en un mundo mágico" ya es harina del mismo costal. O díganme... ¿Quién no recuerda a Dorothy y a esa frase tan famosa en el mago de OZ que decía "¡Oh Toto!, creo que ya no estamos en Kansas"? Vaya, ya hasta mencionarlo resulta meramente aburrido. ¿Quién querría volver a chutarse el mismo argumento otra vez? Sinceramente nadie.

Sin embargo, esta regla se ve seriamente afectada cuando hablamos de Fushigi Yuugi, que dista por mucho de ser una de tantas historias cursis de princesas mágicas, y no es de extrañarse, considerando que Yuu Watase, la autora de este excelente manga es una maestra en eso de hacernos sufrir utilizando como ingrediente principal fórmulas tan trilladas como ésta.

Leyendo Fushigi Yuugi.

La historia como supondrán es demasiado simple y gira alrededor de Miaka Yuuki y Yui Hongo. Dos chicas (para variar y no perder la costumbre) de secundaria que por azares del destino, terminan yendo a una biblioteca pública a estudiar para sus exámenes de admisión. Ahí se encuentran con un libro llamado Shi Jin Tenchi Sho (Los cuatro dioses del cielo y de la tierra). Curiosas por el contenido, comienzan a leerlo sin cruzárseles por la cabeza, que el libro es un artefacto mágico que funciona, como una puerta entre su mundo y otra dimensión alterna. Ignorantes de este pequeño e insignificante hecho, Miaka y Y ui comienzan a leer la primera página,

"Esta es la historia de una chica que reunió a los siete guerreros de Susaku, obteniendo con ello el poder para cumplir todos sus deseos..."

Al leer en voz alta, la historia comienza, y al dar la vuelta a la página ambas son absorbidas por el libro, convirtiéndose todo lo que está escrito en una realidad. El nuevo mundo, para sorpresa de las adolescentes, es igual a la antigua China. La gente, los vestidos e incluso la manera de conducirse es para ellas algo extraño, lo que las mete en problemas de inmediato.

De pronto se topan con unos ladrones, que por supuesto no están interesados en invitarlas a tomar el té. Para su suerte un chico sale a su defensa, Tamahome, un extraño personaje que porta tatuado en su frente el kanji de Oni (Ogro), y haciendo un despliegue al estilo Jackie Chan, termina por salvarlas.
Claro que ningún favor se da sin recompensa, el chico en cuestión exige que le paguen por el rescate proporcionado.

A lo cual Miaka y Yui no saben cómo responder, puesto que no poseen nada más que el uniforme que traen puesto.

Así pues ambas comienzan a buscar con que retribuirle el favor. Para su fortuna (y la de sus bolsillos) ambas regresan a la biblioteca, lo que las hace pensar que su aventura con el libro está terminada.

Miaka regresa a su casa para encontrarse con que su madre, está furiosa con ella por sus calificaciones en los exámenes de la escuela (importantes para su admisión). La chica termina peleándose con ella y en un arranque digno de cualquier telenovela del trece, se escapa de la casa, huyendo a la biblioteca. Una vez ahí, se las ingenia para hacer re- absorbida por el libro, con una sola meta en mente: volver a ver al chico que las salvó y por lo menos averiguar su nombre.

Así comienza el viaje maravilloso que es Fushigi Yuugi.

Lo que la imprudente Miaka no sabe (porque sí, es toda una imprudente) es que : a)como en todo buen cuento de hadas, es necesario pasar por una serie de pruebas y problemas para lograr el final feliz
b) Que accidentalmente al comenzar a leerlo ella a ocupado el puesto de la Susaku no Miko, la única joven con el poder de invocar al dios Susaku.

Por supuesto este hecho nos deja con la duda de el destino de Yui, quien en esos momentos se encuentra con la relativa seguridad en el mundo real.

Las cosas se complican aún más cuando Miaka se topa con el emperador del territorio Konan (el atractivo y siempre bien vestido, Hotohori), quien le pide encarecidamente que reúna a todos los Sichi Seichi (Guerreros de las siete estrellas), de los cuales él forma parte. Ella, a cambio de este favor, recibirá tres deseos y la habilidad de poder regresar a casa.

¿Qué pasará entonces con este par de amigas?

Las cosas no pintan nada bien, pues la aventura de Miaka y Yui apenas acaba de empezar.

Manga VS Anime.

Por supuesto, el manga (18 volúmenes ed. Shogakukan) fue rápidamente aceptado por todo el público japonés, así que no se hicieron mucho del rogar para hacer la animación. Actualmente –cosa curiosa- se volvió a sacar una re-edición del manga, que según los conocedores, vale la pena tenerlo en nuestras repisas (sí, aunque tengas la pasada) ya que la calidad de impresión es más que excelente y si eres fan de la Watase es una pieza que no puede faltar en tu colección.

Anime y Manga

Colección de luxe

Además por si te quedaste picado con la historia personal de Miaka, Tamahome y etc, también puedes conseguir lo que se llama Fushigi Yuugi Gaiden; o lo que es igual, las novelas basadas en la serie. Lo interesante de ésto es que éstas, están ilustradas por la misma Yuu Watase (aunque fueron escritas por Nishizaki Megumi). Fushigi Yuugi Gaiden se compone de 13 volúmenes que describen de una manera más profunda la vida de los personajes principales (volúmenes 9-11) a la par que son una precuela y continuación del manga, lo único malo de esta maravillosa noticia, es que no hay versión en inglés y mucho menos en español. Así que habrá que cruzar los dedos para que eso pase.

El Manga, por otro lado, está siendo publicado actualmente por Viz comunication, en inglés; y en español fue publicado por la editorial Planeta. No obstante si haz de comprar alguna de estas versiones, te recomendamos que compres la de Viz, pues su calidad de impresión es superior a la española. En lo que respecta al anime, también puede conseguirse en inglés en VHS y DVD departe de ADvision, pero en español, sólo existe la versión castellana, manejada de Jonu media, que únicamente se puede ver en Europa, por estar codificada en formato PAL.

El Anime cuenta con 52 capítulos y su producción estuvo a cargo del estudio Pierrot (casa de animación que produjo también Gensomaden Saiyuki y Naruto, entre otros) y dirigida por Hajime Kamegaki (quien curiosamente dirigió Magic knight Rayearth...). Así mismo cuenta con sus respectivas secuelas: Fushigi Yuugi Ova y Fushigi Yuugi Eikoden, para todos aquellos que no quedaron satisfechos con la pura serie.

Además, tampoco se quedaron cortos en el despliegue de Seiyuus.
La voz de Tamahome (uno de los galanes) le pertenece a Hikaru Midorikawa, quien prestó su voz para Zelgadiss Graywords, en la famosa serie épica-cómica de Slayers también encontramos a Kai Araki doblando a Miaka, así como alguna vez diera su voz a la inolvidable y precoz Minnie May Hopkins de Gunsmith cats. Del bando contrario está Yumi Touma, como Yui (Urd, de ¡Oh mi diosa!) y Tour Furusawa (Seishirou Sakurazuka, X).

Como verán la serie es no sólo un despliegue de talentos, si no también es un anime digno de verse. Entretenido y emocionante, ampliamente recomendado.

El mundo mágico de Fushigi Yuugi.

Lo interesante de esta historia y que es precisamente lo que la separa de las demás, son sus implicaciones mitológicas ya que están directamente sacadas de tradiciones chinas que proporcionan todo un sin fin de nuevos matices a tan trillado argumento.

Como ejemplo, mencionaremos algunos (ya que si me clavo más en la textura les voy a echar a perder la historia). El cielo que en la cultura china estaba dividió en cuatro regiones: Norte, sur, este y oeste; regidos a su vez por siete constelaciones.

La tierra de igual manera estaba dividida en cuatro partes (Hokán, Sairou,Kutou y konan) cada una custodiada por cuatro dioses representados por diversos animales:

Hokan, representado por el dios Genbuu (la tortuga, tierra) es un país frío, el equivalente a Mongolia, mientras que Sairou, una zona más calida y habitable está representada por Byakko (el tigre blanco, viento)
Kutou por su parte está representado por Seiryuu (el dragón azul, agua) donde la autora, coloca a la parte conflictiva de la historia, pues el emperador de este reino trata por todos los medios de conquistar a las otras regiones. Por último encontramos el reino de Konan, regido por Susaku (el pavo real rojo, fuego), y en el manga es un reino totalmente pacífico y por ende antagonista a los propósitos de Kutou.

Hay otras series japonesas que toman esta misma mitología como Yu yu Hakusho (de la cual hablaremos en el próximo número) o Gate, de Hirotaka Kisaragi, donde los dioses toman un papel más protagónico.

En Fushigi Yuggi, en cambio, la mitología funciona como un estandarte de guerra, una mera insignia; aunque claro, no nos quedaremos con las ganas de observar alguna que otra aparición de los mismos en algún capítulo.

El Mago de Oz

Yuu Watase (¡vaya nombre!), es el mago detrás de toda esta ciudad de esmeralda. Debutó halla por 1989 con una serie llamada "Pajama de Ojama", publicada en el compendio de Shojo Comics.

Básicamente y para que no se queden con la duda, esta historia se centra en cómo una niña consigue teletransportase por medio de su pijama (es en serio....no se rían). Gracias al cielo y a la experiencia sus historias fueron evolucionando, siempre tomando en cuenta argumentos de corte fantástico, con muchos Bishonens y mujeres de poca inteligencia (aunque claro, hay sus marcadas excepciones).

Fushigi Yuugi, es por mucho la más famosa de todas sus sagas y gracias al éxito que tuvo abrió paso a que más series Shojo fueran animadas en Japón, y a que en Estados Unidos también se trajeran Ayashi No Ceres y Alice 19, de la cual hablaremos en la página siete de este mismo número.

El maravilloso Mundo

Yuu Watase

その日もワタセ ユウ(♀独身)は仕事をしていた

その仕事というのは御存知「ふしぎ遊戯」であったが——

Por Aurea D. Freniere.

6

Fushigi Yuugi puede ser su más conocida creación, pero Yuu Watase, está muy lejos de ser cualquier desconocida en ésto de hacer manga.

Nacida en 1970, un cinco de Marzo en Osaka Japón. La señorita Watase tenía una clara idea de lo que quería hacer y según sus palabras, desde el jardín de niños se la pasaba anunciándoles a sus maestros y a sus compañeros que de grande no sería otra cosa que mangaka.

Dado que ella no tenía ni el dinero, ni el tiempo para ir a una escuela de manga, Yuu dedicaba su tiempo libre para practicar lo que le daría en un futuro el éxito internacional.

A diferencia de otros autores de manga -como digamos, Nobuhiro Watsuki (Runouri Kenshin)-, ella no hizo ayudantías para otros maestros de Manga. Muy por el contrario, cuando tuvo la oportunidad de asistir a una escuela de orientación, las cosas acabaron mal, pues tuvo que dejarla ya que su debut estaba próximo.

Así en el año de 1989, a la tierna edad de 18, Yuu Watase debutó como Mangaka con la serie titulada Pajama de Ojama (una visita en pijama), publicada originalmente por la editorial Shogukan. Una simpática historia de corte cómico-romántico acerca de una chiquilla que puede, literalmente, tele transportarse al cuarto de otra persona, si ambos(as) utilizan pijamas iguales, mismas que le ayudan a encontrar el verdadero amor. Este tipo de argumentos son los que más la caracterizan ya que casi todas sus historias cortas siguen ese mismo corte de fantasía, romance y el descubrir que el hombre al que se cree amar no siempre es el chico al que realmente se debería. Otro buen ejemplo es Epotransu! Mai, donde Mai recibe una agenda computarizada encantada, de donde sale un chico mágico (Para que no digan que el género tiene discriminación) que le ayuda con sus poderes a intentar conquistar al chico que le gusta (Quien, para variar, de principio ni sabe que ella existe… o por lo menos eso parece)

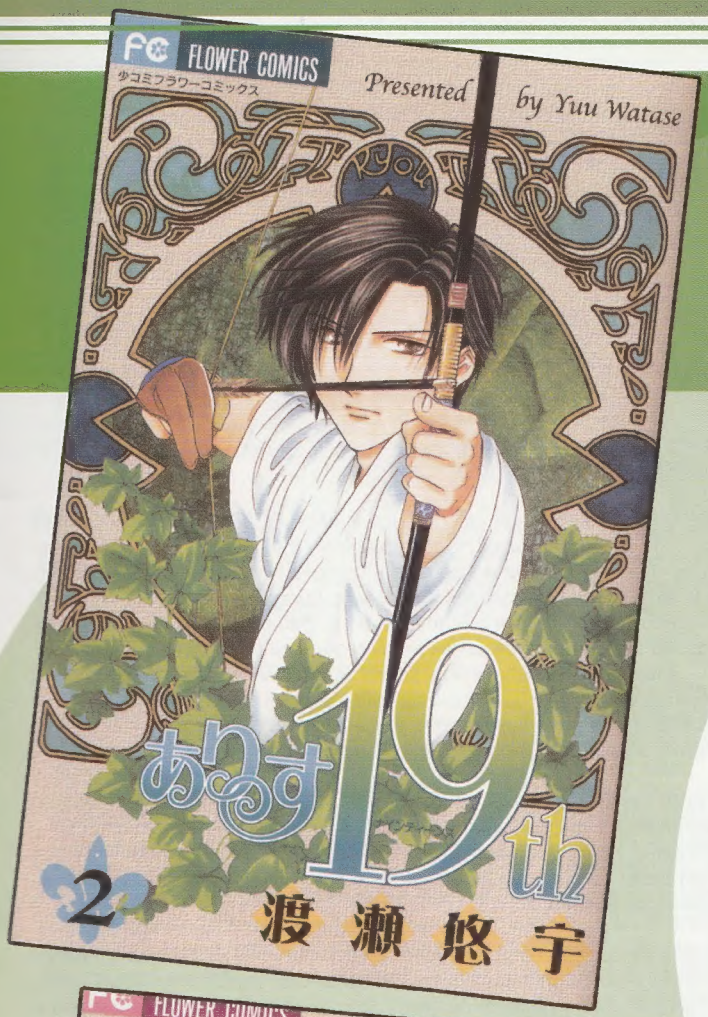
A partir de ese momento Watase siguió una carrera de éxitos continuos y a la fecha ya tiene bajo la manga 13 títulos que hablan por sí solos, en los que se incluyen por supuesto las ultrafamosas y reconocidas Ayashi No Ceres (el increíble Ceres), Fushigi Yuugi y por supuesto Alice 19th, del cual hablamos en este número, también. Curiosamente, sólo dos de estas historias han sido animadas, pero todas por igual tienen a una gran cantidad de seguidores.

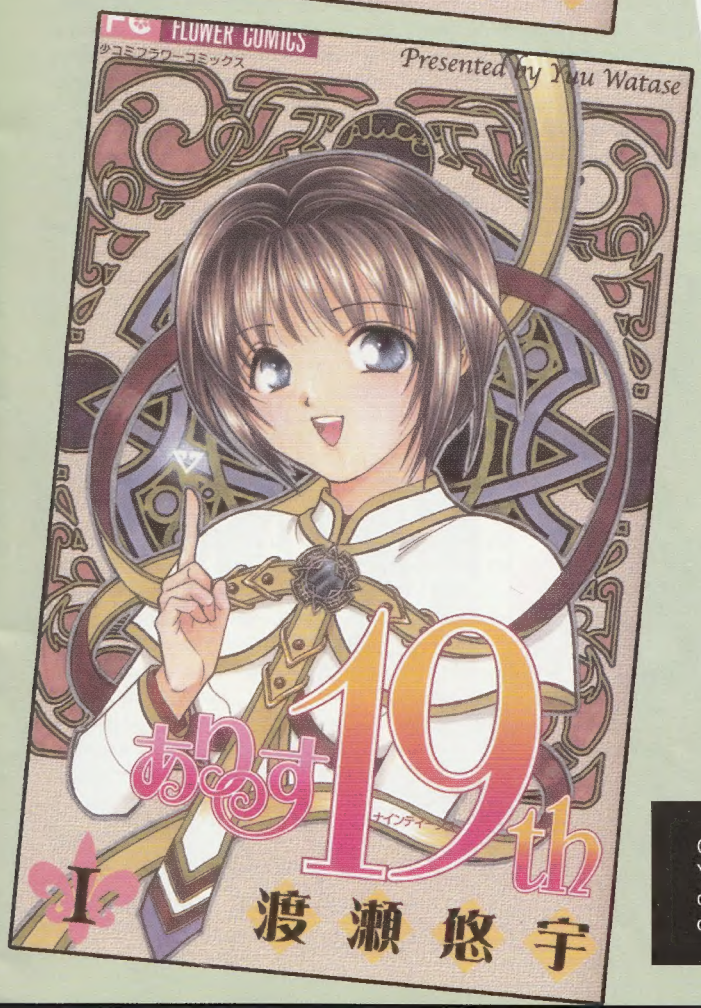
Cabe también mencionar que esta autora es de las pocas que se puede preciar de tener entre sus lectores a gente de todas las edades (incluyendo a personas de 40 y cincuenta años). Cosa curiosa si tomamos en cuenta que el shojo es primordialmente editado para adolescentes.

Ésto la coloca en una posición privilegiada entre las autoras de manga, pues hay pocas que pueden decir que son leídas por todos. No importando el sexo, el género o la edad.

Otras obras de Yuu Watase

Absolute Boyfriend
Alice 19th
Appare Jipangu
Ayashi no Ceres.
Epotaransu! Mai
Fushigi Yuugi
Imadoki
Oishii study
Pajama de Ojama
Shishunki Miman Otowari.





Alice 19th

Y hablando de obras de Yuu Watase, hagamos una mezcla tomando de base el clásico de Alicia en el país de las Maravillas, agreguémosle el hermoso y ligero dibujo de la autora, un tanto de su ingenio, una heroína "normal", enamorada de otro chico "normal" y agreguémosle por último el calificativo de shoujo manga y tenemos: Alice 19th…

Aquí todo empieza como un día cualquiera, en el que Alice va caminando por la calle y se encuentra a un conejo al que salva de un accidente de tráfico en pleno Tokio, y de paso, ella es salvada por un chico llamado Kyô Wakamiya, el cual le gusta, pero no se atreve a decírselo.

Después de eso el conejo escapa, no sin antes dejarle de regalito a Alice un brazalete, y es aquí donde la historia pierde toda conexión con el clásico cuento de Alicia y ya verán por qué.

Alice lleva una vida común, con el añadido de tener el tormento de ser la hija menor de la familia, está enamorada de un chico y tiene una hermana mayor de nombre Mayura, la cual está enamorada del mismo chico.

Después de que Alice salva al conejo de ser atropellado y de ser salvada por el chico de sus sueños, resulta que el conejo no es un animalito cualquiera, tiempo después de haber escapado éste vuelve a aparecérsele en forma de una niña con orejas de conejo llamada Nyozeka, con la misión de ayudarla y que ayude a los suyos, los de su mundo, para ello le revela que ella es una "Lotis Master". Como Alice desea tener el suficiente valor de confesar su amor al chico que le gusta, antes que su hermana, el "lotis" (símbolo) que le corresponde en su brazalete es el número 19, que es el del Coraje. Hasta ahí, todo va bien ¿no?, pues no... a diferencia de las chicas que comúnmente suelen encontrarse seres mágicos que les entregan un objeto con poderes especiales.
Mayura, descubre que Alice está enamorada del galán chico que ella, así que como buena hermana mayor, intenta quitársela del camino presentándole a otro para que se fije en él y se distraiga olvidándose de Kyô, ella considera que su hermana tiene más derecho porque es más decidida a confesar lo que siente y no se acobarda como ella, así que accede a salir con el otro chico; que para desgracia, termina queriendo casi violarla, afortunadamente Kyô aparece y la salva nuevamente.

Por su parte, una hermana mayor y consciente, usualmente se sentiría mal de haber casi lanzado a Alice a manos de un potencial violador, pero ¡¡no!!, en vez de arrepentirse le reclama a ésta que hechó todo a perder y que no le es más que un completo estorbo en su vida (que dulce hermana), y en un buen arranque de furia, Alice desea con todas sus fuerzas que su hermana desaparezca y sí desaparece, pero ella no es como su hermana y de inmediato se arrepiente de lo que ha hecho, aquí es donde la trama empieza a crecer; ya que como Alice quiere recuperar a su hermana, se lanza a su búsqueda en compañía de Nyozeka, Kyô y un compañero de clase llamado Frey, que insiste en decir que Alice es su novia, y así entre los tres encontrar a Mayura, que al parecer está prisionera, rodeada de un poder maligno que empieza a destruir a todos los que están cerca.

Cada una de las portadas de Alice 19th está bellamente diseñada por la misma Yuu Watase, quien siguiendo el patrón que estableció con Fushigi Yuugi le dedica cada una a uno de los personajes. En este caso, añade motivos de Art Noveau que incluyen pistas sobre la personalidad de los personajes.

Y así es como empieza a desarrollarse esta historia y con todos éstos elementos ahora se preguntarán ¿Qué tiene de novedoso? o ¿Qué aporta al género shoujo? La verdad diría que no mucho, sin embargo contribuye con un toque diferente a la clásica heroína toda inocente, buena y que busca al amor de su vida y de paso salvar al mundo de los malos e incluso se aparta de las protagonistas ya creadas por la propia Yuu Watase, ya que a diferencia de Miaka (Fushigi Yuugi) no se la pasa llorando, ni comiendo todo el día, o como Aya (Ayashi no Ceres) que se la vive atormentada, corriendo y gritando casi en agonía, por el contrario Alice es simple, tiene 15 años, no ve la vida color de rosa, se siente afectada por la indiferencia de su hermana y de la posición como menor que tiene en su familia y sin embargo está enamorada como cualquier otra chica puede estarlo y sí quiere a su hermana de verdad, además se entiende perfectamente por qué hace las cosas, no actúa impulsivamente sin medir consecuencias, es conciente y sabe tanto qué puede ganar como perder.

Por otro lado, Kyô, es el chico de los sueños de Alice, quien también se aparta de los otros clásicos chicos distantes y fríos; Kyô es calmado y agradable, si bien no tiene una vida magnífica ni es hijo de un hombre abusivo, no le lleva a comportamientos depresivos, aunque las circunstancias bien lo valieran; detesta el comportamiento de su padre, por ello, siempre ayuda a los demás y sobre todo jamás permite que una mujer sea lastimada.
Él ve a Mayura como una amiga, sin embargo Alice lo convence de que por lo menos intente salir un tiempo con ella y avance en su vida, sin embargo, después de que ésta desaparece, se da cuenta de que jamás tendrán futuro como pareja, así que como amigo, decide buscarla ayudando a Alice.

Al poco tiempo, se descubre que él también es un "lotis master", usa armas un arco y flechas, siendo el aliado y protector de Alice y con el paso del tiempo y trabajo en equipo, Kyô se da cuenta de que es con Alice con quien mejor se lleva, se siente cómodo a su lado y se compenetran perfectamente en todo.

Mayura en cambio, no parece tener un carácter muy definido en un principio y hay muchos secretos ocultos detrás de ella, por fuera se ve una chica un tanto alocada y desinhibida que no le importa en lo más mínimo lo que le ocurra a su hermana mientras a ella no le estorbe, culpándola y arreglando las cosas a sus espaldas a su propio beneficio; aquí es donde no queda en un principio del todo claro si es ese poder maligno manipulando a Mayura el que le hace la vida imposible a Alice o son en realidad los sentimientos que ésta tiene hacia su hermana menor.

Aunque es prácticamente una historia entre aventura y romance al más puro estilo de Yuu Watase, tiene sus ratos de humor, así como otros temas bastante oscuros, principalmente relacionados con el pasado de Kyô, y otros tantos que ayudan a que la historia tenga variedad y no todo se centre en un punto, creando un completo drama de páginas y páginas, dejándonos con un terrible dolor de cabeza, viendo atormentarse a los personajes y terminar aventándolo al estante más cercano; tiene sus momentos críticos, mas no se hace pesado de llevar y no te enreda un sólo sentimiento en toda la historia, dejándote también sufriendo o con frustración, sin duda una opción bastante agradable para leer, y afortunadamente podemos encontrarla gracias a una editorial española, no es muy extensa ya que tiene sólo 7 tomos, pero que sin duda no te dejaran decepcionado fácilmente, de principio a fin.

Alice Seno
Altura: 1.58 m
Signo: Piscis (19 de Marzo)
Grupo sanguíneo: A
Le gusta: Los animales, pero Mayura es alérgica, así que le prohíben tenerlos.
Aficiones: Coleccionar figuritas y cosas relacionadas con animales.

Tiene amigos en Internet y le gusta chatear pero no confía en ellos lo suficiente porque teme que puedan llegar a lastimarla, de hecho es tímida e inocente, aunque muy dulce, su carácter le impide poder relacionarse con facilidad con los demás, pero por aquellos a quienes quiere de verdad está dispuesta a ayudarles como sea, se nota sobretodo cuando a pesar de que sus padres miman y apoyan en todo a Mayura y a ella apenas si la miran, siente un gran cariño por su hermana y está dispuesta a traerla de regreso.

Kyô Wakamiya
Altura: 1.81 m
Signo: Tauro (15 de Mayo)
Grupo Sanguíneo: A
Le gusta: La caligrafía

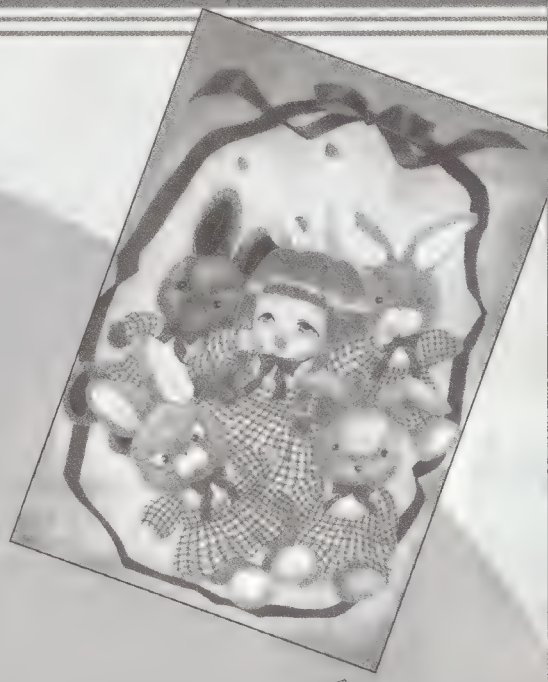
Trabaja en la cafetería de sus tíos y se encarga de preparar pasteles, es sencillo y se exige mucho a sí mismo en todo, siempre quiere aparentar estar bien, aunque tenga que ocultar que perdió a sus padres y que su papá era un abusivo, además de que antes de vivir con sus tíos vivió por temporadas con varios familiares, antes de que sus tíos lo aceptaran casi como su hijo.
Lo que más odia, es herir a alguien sin darse cuenta y sin intención de hacerlo.

Mayura Seno
Altura: 1.63 m
Signo: Aries (7 de Abril)
Grupo sanguíneo: 0
Le gusta: el deporte y salir de compras.

Aborrece que la critiquen, es atractiva, le gusta ser la primera y tomar la iniciativa en lo que sea, es segura de sí misma, dice siempre lo que piensa aunque con ello lastime a alguien, ella simplemente lo dice; no soporta perder en nada y detesta que Alice a veces sea indecisa, aunque en el fondo Mayura le tiene celos.

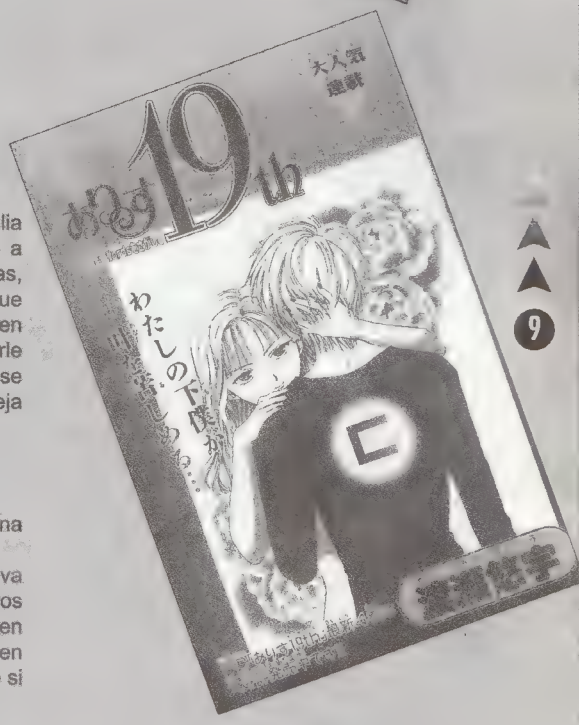
Frey Willhazen
Edad: 19 años
Altura: 1,82 m
Signo: Géminis
Grupo sanguíneo: B
Origen: Noruega

Lleva una trenza del lado izquierdo de la cara que corresponde a los discípulos de la Orden de Lotsuan. A primera vista se ve como alguien alegre, superficial y desinteresado, pero en realidad es serio y reflexivo. Le gusta Alice, por ello siempre dice que es su novia, pero su papel como guerrero le hace contenerse y mantenerse más fiel a su deber.



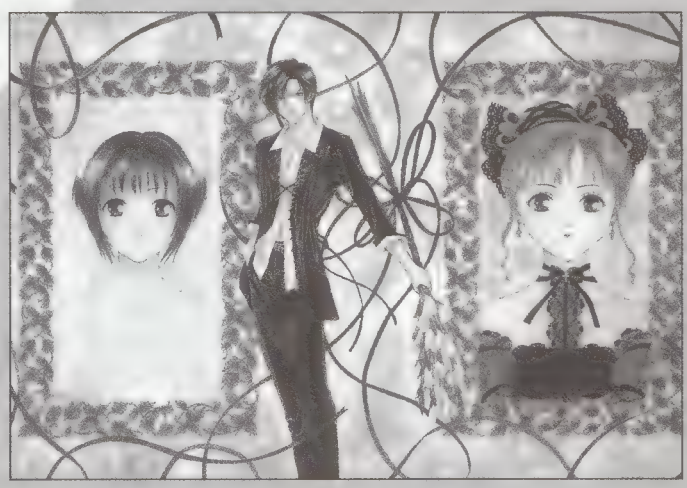
Chris Rowland XIII
Nombre completo: Chirstopher William Orson Andrew Rowland XIII
Edad: 13 años
Altura: 1,58 m
Signo: Escorpio
Grupo sanguíneo: A
Origen: Inglaterra

Es el decimotercero heredero de la familia Rowland. Es muy inteligente, a su edad va a la universidad y destaca en todas sus materias, pero eso le provoca no tener amigos porque todos sienten celos. Aunque luce como alguien frío, le gustan los dulces y sólo hay que ponerle una rebanada de pastel enfrente para que ese niño que aún vive dentro de él aparezca. No deja pasar un día sin tomar una taza de té.



Nyozeka

Se aparece ante Alice para convertirla en una Lotis.
No se sabe de dónde viene pero al parecer lleva mucho tiempo buscando a los nuevos maestros Lotis. Su mayor deseo es poder convertirse en humana, es de carácter alegre y aunque en ocasiones pelean mucho quiere a Alice como si fuesen hermanas.



Inu Yasha

Por: Carlos Salto (Yuto Kigai)

Inu Yasha tiene tiempo de haberse comenzado a publicar en Japón. Después del éxito obtenido con Ranma 1/2, Rumiko Takahashi se aventura a escribir otro manga igual de largo, el cual a pesar de tener similitudes con su antecesor (sobretodo la relación que hay entre los dos personajes principales), tiene una atmósfera mucho más oscura y tétrica en ciertos casos.

La historia es bastante simple, Inu Yasha ha robado la perla de las 4 almas (shikon), una Kikyo mal herida lo detiene enterrándole una flecha, así recuperando la dichosa perla.

En la actualidad, Kagome (Aome aquí en México) está apunto de celebrar su cumpleaños, así que su abuelo, quien le enseña y explica para qué sirve el amuleto llamado la perla de shikon, le da una pata de algún animal extraño como regalo de cumpleaños (Y ella se lo da a su gato como alimento).

Kagome es una estudiante normal de secundaria que convive con sus amigos y va a la escuela. Sin embargo vive en un templo con su familia y como ella misma explica, todo dentro de su casa tiene alguna historia. En el templo hay un pozo dentro de una casa. Un buen día ésta encuentra a su hermano dentro de la casa del pozo, quien le dice que su gato está dentro de éste. Kagome con un intento desesperado por salvar al gato cae en el pozo, donde se encuentra con un monstruo extraño que quiere robarle algo, al deshacerse de él, le grita a su hermano para que la ayude, al no salir, ella se dispone a escalar y lo primero que ve al estar fuera del pozo es que no está en su casa.

Ha sido transportada a un Japón feudal donde los mounstros existen. Entonces ella se encuentra cerca del árbol donde Inu Yasha yace dormido. En ese momento la gente del pueblo la captura y mandan llamar a Kaede, la hermana menor de Kikyo.

Cuando Kagome la ve, piensa que es muy parecida a su hermano, lo cual le trae recuerdos como el de la perla de shikon, cuando Kikyo pidió que se quemara junto con su cuerpo al morir. En ese momento ataca nuevamente el monstruo (un ciempiés mitad mujer). Kaede cae en cuenta que Kagome posee la perla de shikon (que le había dado su abuelo en el presente).

La mujer ciempiés comienza a destruir todo hasta que Kagome sale corriendo en dirección a donde se encuentra Inu Yasha.

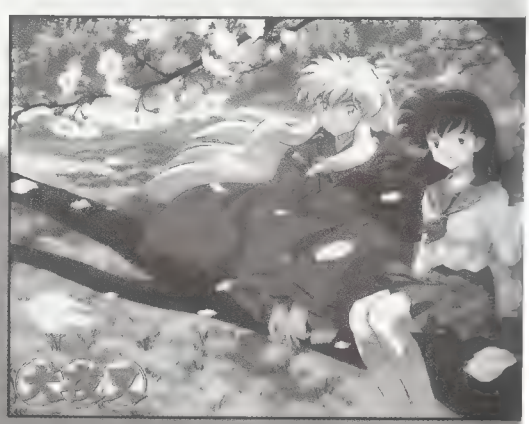
Éste comienza a despertar, ya que el olor que percibe es muy parecido al de Kikyo, la mujer que lo durmió, y ve que Kagome necesita ayuda, por lo que le dice que la ayudará si le quita la flecha del pecho, justo en ese momento la mujer ciempiés agarra a la joven por la cintura y le muerde una costilla, la perla de shikon vuelve a aparecer pero se la traga, avienta a Kagome a un lado de Inu Yasha, ella se levanta para quitarle la flecha, sin embargo aparece Kaede quien le dice que no debe de quitarle la flecha al perro demonio.

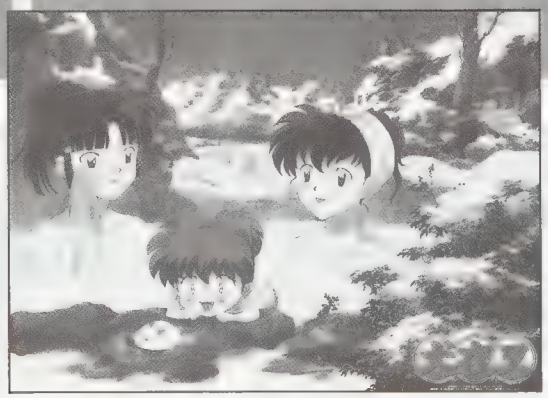
Kagome se decide a quitarla e Inu Yasha destroza a la mujer ciempiés, así ella recupera la perla, pero Inu trata de arrebatársela, sin embargo la anciana Kaede le pone un hechizo a Inu Yasha en un collar y le pide a Kagome que diga alguna palabra para poder detenerlo, ésta decide que la palabra que usará será "abajo" y éste se echa al suelo involuntariamente.

La anciana Kaede les explica que deben enlazarse a un Yokai, para que sus enemigos no los ataquen, ya que con la perla de shikon de vuelta, habrá hombres y demonios que busquen arrebatárselas.

La anciana sale a pasear al bosque y es raptada por unos hombres que desean tener la perla de shikon. El jefe de estos malhechores ha sido poseído por un demonio que es un cuervo el cual se roba la perla, y Kagome tiene que que disparar una flecha hacia el cielo, destruyendo así al cuervo, sin embargo, la perla se rompe en muchos pedacitos y ahora Kagome e Inu Yasha tendrán que recuperar uno a uno los fragmentos de ésta.

Es así como comienzan los primeros capítulos del manga de Inu Yasha, el cual sigue publicándose actualmente, si bien la serie de televisión terminó recientemente en Japón, finalizó de una forma similar al manga de Ranma, dejando muchos cabos sueltos de la historia, que se espera se resuelvan en el manga.



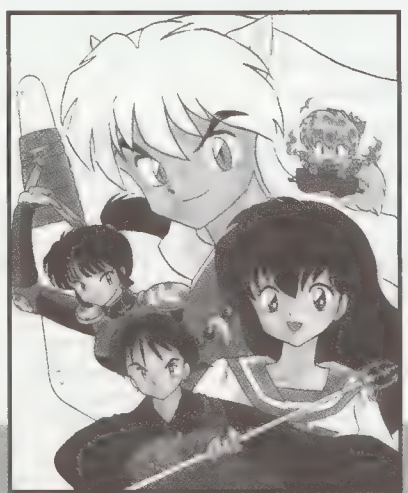


En cuanto a si hay alguna diferencia entre el manga y el anime, he de decir que son muy contadas, puesto que el anime está prácticamente apegado al manga, siendo las diferencias más notables, los capítulos de relleno de la serie.

En cuanto a similtudes con otros trabajos de Rumiko, en mi opinión sería Ranma, por la relación de Kagome e Inu Yasha tienen.

Poco a poco se unirán personajes como Shipo, el niño zorro, el monje Miroku y Sango, la exterminadora. También se enfrentarán a personajes como Sesshoumaru y al mismo Naraku, quien se dedica a recolectar también los fragmentos, y quien es el antagonista de esta serie. Kikyo también vuelve a salir en la historia y uno se entera del por qué detuvo a Inu Yasha, formando así el triangulo amoroso Kagome-Inu Yasha-Kikyo. Sango explica algo sobre la historia de la perla de shikon. Otro elemento quizás sea el hecho de que Kagome pueda ir y regresar a su gusto a la actualidad, algo que contadas veces se ha llegado a ver en un manga o anime, lo que le permite a Kagome por ejemplo, llevar una bicicleta o comida de su época a este mundo.

Como había dicho anteriormente, el manga es oscuro y sombrío. Si bien, tiene algunas situaciones cómicas y tranquilas, he de decir que algunos de los mounstros que salen, en realidad llegan a dar miedo, e incluso algunas situaciones llegan a ser algo escalofriantes (como la historia de Naraku, por ejemplo). El dibujo es bastante superior que su anterior trabajo, al igual que los efectos en pantalla son más espectaculares. En general yo recomiendo este manga, actualmente lo pueden conseguir en tiendas de comics del país, tanto en su versión americana como en su versión española.



Personajes:

Inu Yasha

Su nombre significa perro demonio. Inu Yasha es mitad demonio y mitad humano. El es hijo de un demonio muy poderoso y una mujer humana. Es bastante testarudo, egoísta y listo, al igual que fuerte. Tiene un pasado con Kikyo. Siente algo por Kagome, a pesar de ser algo grosero con ella.

Kagome

Kagome tiene 15 años. Ella es la reencarnación de Kikyo, por lo que tiene muchas habilidades con el arco y la flecha, al igual que poderes espirituales. Con el tiempo se va enamorando de Inu Yasha.

Shipo

Este pequeño demonio zorro es el primero en unirse a Kagome e Inu Yasha. Tiene la habilidad para convertirse en cosas o personas, sin embargo no puede aguantar mucho tiempo este tipo de transformaciones, además intenta vengar a su padre, que fue asesinado por dos hermanos.

Miroku

El monje Miroku es el siguiente en unírseles, éste podría ser la versión joven de Haposai. Es pervertido y casi siempre les hace propuestas indecorosas, aunque al encontrarse con Sango, comienza a sentir algo por ella, lo cual no impide que deje de ser un libidinoso de primera.

Sango

Se une a ellos porque su hermano fue asesinado, y revivido con otra personalidad gracias a Naraku. Ella es una exterminadora de monstruos, siendo muy útil para el grupo.

Sesshoumaru

Medio hermano mayor de Inu Yasha, con la diferencia de que él sí es un demonio completo, no lo puede ver ni en pintura, de hecho lo quiere matar. Le desagradan los humanos.

Naraku

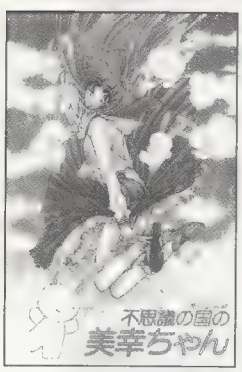
Él es el antagonista de esta historia, nace a partir del ladrón Onigumo, quien estuvo a punto de morir quemado. Kikyo lo cura y éste se enamora de ella. Manda llamar a varios mounstros que se comen su alma y de ahí nace Naraku, quien conforme avanza la serie y gracias a Kikyo obtiene prácticamente toda la perla excepto unos cuantos fragmentos.

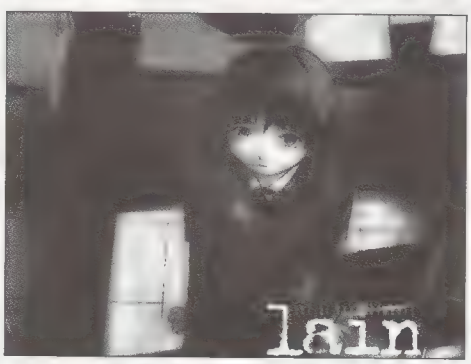
Kikyo

Esta joven sacerdotisa muere gracias a un engaño, y sella a Inu Yasha pensando que éste es el causante de todo. Ella realmente estaba enamorada de él y cuando vuelve a aparecer en la serie se alimenta de las almas que dos de sus espíritus le traen.

Viajando al País

"Pero yo no quiero conocer a gente loca," remarcó Alicia.
"No puedes evitarlo," dijo el Gato: "todos estamos locos aquí, estoy loco.
estás loca." ,"¿Cómo sabes que estoy loca?"dijo ella."Debes estarlo" respondió el Gato,
"o no habrías venido aquí." Alicia en El País de las Maravillas





En 1826, el 4 de Julio para ser exactos, Charles Lutwidge Dogson, comenzó a contarle a Alice Liddell la historia de una chica que caía por una madriguera de conejo, hasta un mundo fantástico. Sin ningún argumento previo y sólo agregándole partes conforme ella y sus hermanas le pedían más y más, el cuento creció por varias visitas que Charles tuvo con las hermanas.

Alice, enamorada de la historia, le pidió a Charles que la escribiera y el 26 de Noviembre de 1864 fue la afortunada dueña de la primera edición de "Los viajes por el mundo subterráneo de Alicia" escrito a mano e ilustrado por él mismo.

La cosa no habría pasado de la anécdota divertida, de no ser por un tercer amigo en el grupo: Henry Kingsley, novelista, que al ver el manuscrito "rough" de Charles le sugirió que lo publicara de manera formal. Dogson, tras pedir la opinión de otro amigo más (George Macdonald, que escribía novelas infantiles) accedió y tras un largo proceso de edición, cambio de título a "Alicia en el País de las Maravillas" el cual vio la luz el 4 de Julio de 1865. Para entonces, Charles Lutwidge prefirió que se publicara el libro bajo la autoría de su pseudonimo, el que todos conocemos, Lewis Carroll.

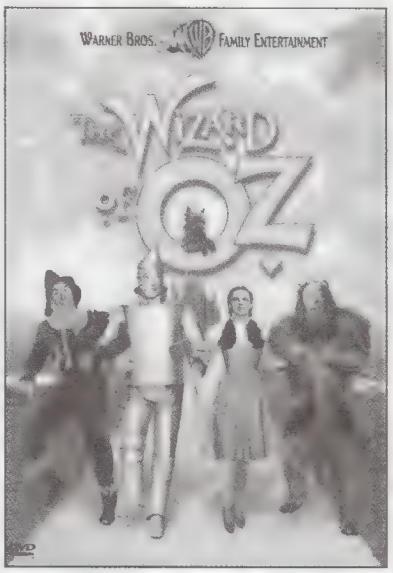
"Alicia en el País de las Maravillas" nos relata la historia de una niña que, por curiosa, sigue a un conejo a través de su madriguera a un mundo donde la lógica que ella conoce es completamente inexistente y debe cruzar ese mundo, a través de pruebas cada vez más increíbles para poder llegar con la Reina de Corazones y así regresar a casa. Debido a lo extraño del País de las Maravillas, uno de los ejercicios para los lectores era encontrarle los pies y la cabeza a los mismos personajes, que iban desde lo medianamente comprensible (El Sombrerero Loco) hasta lo netamente increíble (El Gato Chesire, que es probablemente el personaje más emblemático de la historia). Cuando la cosa se pone aún más extraña, Alicia ve a través del Espejo, un tablero gigante de ajedrez platicando con las fichas.

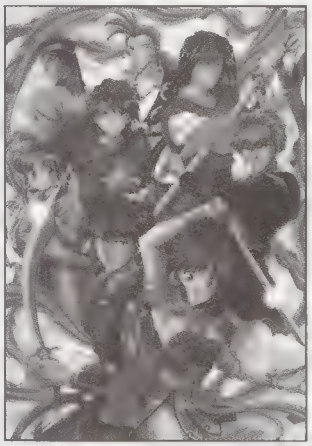
"No hay lugar como el hogar"
El Maravilloso Mago de Oz

40 años más tarde, L Frank Baum publicó lo que muchos llaman "el primer cuento de hadas norteamericano", El Maravilloso Mago de Oz.. Sus orígenes son menos poéticos que los de su antecesora, de principio no existió una Dorothy real a quién le dedicaran las aventuras de su protagonista, pero no por eso dejó de capturar la imaginación de miles de lectores, hasta el grado en que durante su vida escribió 15 libros del mundo de Oz (No todos protagonizados por Dorothy) siendo el último, Gilnda de Oz, póstumo. A partir de 1920, Ruth Plumly Thomson fue nombrada "La Real Historiadora de Oz" y escribió 19 libros sobre Oz, comenzando con "El libro Real de Oz" y terminando con "Ozoplaneando con el Mago de Oz". Por si eso fuera poco, existen además decenas de libros escritos por otros autores en el mundo de Oz con sus personajes (Ninguno realmente oficial).

de las Maravillas

Si quedaba alguna duda de cómo el mundo al que Dorothy cayó accidentalmente con todo y casa, y capturó la imaginación mundial, además de todo lo ya mencionado se han hecho 49 películas basadas en la historia (Con la vigésimo quinta en camino, cortesía de los Muppets) y el mundo que la rodea, por lo menos 4 Obras de Teatro y las frases "Creo que ya no estamos en Kansas, Toto" y "En algún lugar sobre el Arco iris" son parte del slang cultural común.





La primera historia relata como Dorothy Gale, una chica normal de Kansas, y su perro Toto, son transportados vía un tornado gigante a la tierra mágica de Oz, donde fortuitamente aplastan a la Malvada Bruja del Este con la granja de su tía. Tras ser declarada heroína nacional de los Munchkins, los habitantes de la ciudad donde cayó, la Buena Bruja del Norte le indica que para regresar a casa necesita la ayuda del Maravilloso Mago de Oz, que vive en la ciudad Esmeralda. Así, armada con las mágicas zapatillas de rubí, la ayuda de su perro Toto, y más tarde la amistad del Espantapájaros, el Hombre de Hojalata y El León Cobarde, Dorothy se embarca en la aventura para regresar a Kansas.

"Todo no fue un sueño"

Seguramente a estas alturas del partido se estarán preguntando qué estamos haciendo hablando de dos libros en Inglés en una revista de Anime y Manga. La razón es sencilla, así como ambos cuentos capturaron la imaginación occidental, también fascinaron a nuestros amigos de oriente y las adaptaciones no se hicieron esperar tanto directas, como en el caso de las series de televisión Fushigi no Kumi no Alice y Oz no Mahotsukai (Esta última transmitida en México como "El Mago de Oz" y recordada por su canción tema que iba algo así como "¡Dorita! Es nuestro líder, ¡Toto! Es nuestro guía..."), hasta series con referencias muy, pero muy escondidas cómo es el caso de Serial Experiment Lain.

La idea de una chica normal que por azares del destino cae en otro mundo ha sido explorada hasta el cansancio en el anime, y algunas de las series reseñadas en este número son ejemplo de ello, además de las no incluidas como son La Vision de Escaflowne, Hack y todas sus secuelas, Digimon y sus secuelas, Final Fantasy Unlimited, Miyuki-chan in Wonderland, Alice in Cyberland, El Viaje de Chihiro, y Monster Rancher, por mencionar algunas.

En estas historias, los(as) protagonistas normalmente tienen que encontrar algo de sí mismos aunque en ocasiones contadas –y en estas, la influencia del Mago de Oz es mucho mayor que la de Alicia- lo que tienen que hacer es salvar el mundo en el que cayeron de algún mal que sólo ellas pueden evitar, ya sea con sus mismas acciones o al enseñar a otras personas cómo evitar el problema.

Del otro lado de la moneda tenemos las historias con una pequeña influencia, tan bien escondida que sólo los conocedores de las historias originales (O los que se leen las entrevistas con el autor) pueden ver la referencia fácilmente. Éstas son más difíciles de clasificar porque a veces, es fácil no ver el bosque por clavarse con los árboles y luego, uno ve referencias a Alicia en todas partes. Entre las series que sí tienen estas referencias podemos encontrarnos a la ya mencionada Serial Experiment Lain, y Armitage III.

Todo ésto nos dice que si bien no hay nada nuevo bajo el sol, las cosas sí pueden ser más interesantes, si se ven desde puntos de vista diferentes. Eso sí, si disfrutas una serie donde una chica se ve envuelta en intrigas políticas de otro mundo, simplemente debe recorrer ese mundo mágico para regresar a casa... o deseas entender el por qué en ese anime que tanto te fascina hay constantes referencias a duquesas, pimienta y conejos blancos... ¿Por qué no darle una oportunidad a ambos clásicos? Es probable que encuentres en ellos una nueva afición.

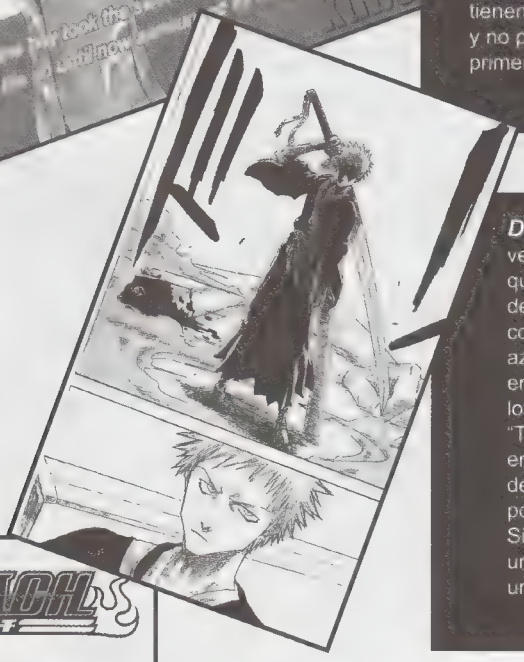
En Gustos
se rompen Géneros

¿No les ha pasado que leen una reseña de un manga en una revista y dice que es la última coca-cola del desierto, pero cuando lo compran los deja con cara de ¡¿What?! ¿Cómo fue que les gustó eso? La razón es porque cada cabeza es un mundo, así que no puedes saber si lo que le gusta a uno le gustará a todos.

Por este motivo, para dar una visión más redondeada de un volumen de manga, tenemos esta sección con las opiniones variadas del staff.

Bleach: Como vimos en el número anterior, Bleach es la historia de Ichigo, un chico que ve su vida cambiada completamente al convertirse en un Shinigami para salvar a su familia. Dibujada y publicada en Inglés por Viz Communications, está compuesta por 17 volúmenes y contando.

Aurea: Ay! ¿Qué puedo decir? ¡La verdad es que me encantó! Creo que es obligatorio leerla, para todos los fans del manga, que además gustan de temas de fantasmas y cosas por el estilo. A parte de ser un manga con más de dos neuronas, Bleach tiene personajes realmente memorables, digamos, con mucha personalidad. A pesar de lo trillado que puede parecer el tema (me refiero a tipo que ve fantasmas y se ve obligado a hacer algo al respecto), es bastante gracioso y ocurrente.¡Bien por el autor! No lo dejen de checar si tienen la oportunidad. Se los recomiendo ampliamente. Le doy tres estrellas y no porque no sea un manga excelente, si no porque nada más pude leer el primer volumen.



Dharma: Es la historia de Ichigo Kurosaki, de quince años de edad, que puede ver fantasmas. Un buen día se presenta una Diosa de la Muerte o Shinigami, quien intenta acabar con un Hollow (Espíritu Caído) que está atacando a la familia del protagonista, pero se topa con que el chico puede verla y hasta enfrentarse contra el espíritu en cuestión, sin muy buenos resultados, claro; el caso es que por azares del destino, la Shinigami se ve forzada a transferirle parte de sus poderes; en consecuencia tienen que combatir juntos a los Espíritus Caídos mientras que los poderes de la Diosa de la Muerte le son restaurados. En este primer volumen "The Death and the Strawberry", la trama se centra en el desarrollo de la relación entre Ichigo y Rukia, la Diosa de la Muerte. Debo decir que las primeras páginas del manga no me atrajeron del todo, pero conforme avancé me fui interesando poco a poco, y es que tienen mucho que ver el dibujo y el paneleo tan dinámicos. Si bien no se puede decir que sea una gran historia, tampoco se puede juzgar por un sólo tomo. Decididamente la recomiendo con la advertencia de que, y si repito una vez ás, sólo leí el primer volumen. 3 estrellas.

Carlos Salto: Bien, bien, bien, qué tenemos aquí, un manga de un chico que ve fantasmas. En general la historia no se me hace original, lo único que podría salvase a mi juicio, es el dibujo. Sin embargo sinceramente yo no gastaría mi dinero comprando este manga, no lo recomiendo. 1 estrella.

Adalisa: La verdad sea dicha, no esperaba que me gustara este manga. La historia suena trillada, el dibujo no es espectacular... y de principio, lo que me contaban me hacía imaginarme una historia completamente diferente (Yo juraba que era de samurais). Pero cuando llegó el turno de reseñarla, me tocó leerla y pues... ¡Me fascinó! La personalidad de Ichigo es muy divertida, especialmente su idea de "Te ayudas tú, o te ayudas tú. Si no, no me vengas a llorar", y ver a Rukia en el mundo humano es genial. No me imagino a dónde va el autor, pero les aseguro que voy a seguirlo todo el camino. Yo le doy 4 estrellas.

Peace maker

Kurogane.

Tetsunosuke Ichimura sólo desea una cosa. Para vengar la muerte de sus padres, se une a los Shinsengumi, esperando así cumplir su meta. Pero la vida, y el destino del famoso grupo, le mostrarán que tal vez lo que busca no es precisamente lo que necesita.

Aurea: Bien, bien. Pues a mí me vendieron ésto como Runourin Kenshin. Ya saben...Un poco de historia japonesa con mucha, mucha acción. Bueno, creo que este manga se queda corto al enfrentarse al Battosai. Personalmente lo sentí flojo, fue como ver a Serena (Sailor moon) peleando en un dojo. Realmente patético. Si voy a leer una historia basada en Samurais y cosas por el estilo, prefiero mejor avocarme a títulos más serios, donde si bien tienen comedia y situaciones en las que el personaje carece de poder físico se compensa con entusiasmo, también posee el elemento histórico y serio. Hay otros series o mangas que valen más la pena que ésta. Así que le doy una estrella.

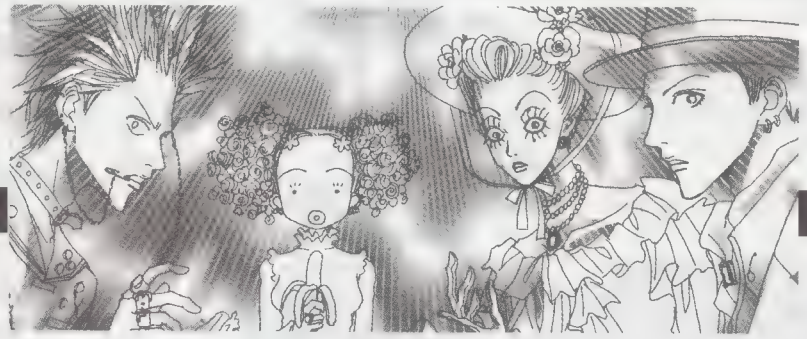
Dharma: La portada nos promete mucha acción, sangre, peleas con espadas; en fin, todo lo que se espera de una historia de samurais, y a su manera, la historia nos cumple, pero lo hace de manera más bien pretenciosa, se ubica en el año 1864, de lo cual sólo se respeta el vestuario, nada más nos hace pensar que la historia se desarrolla en el siglo XIX. Si bien hay historias muy buenas basadas en tramas muy sencillos, lo cierto es que en Peace Makers parece no haber una historia que contar, un adolescente intenta unirse al ejercito y en lugar de buscar maneras honorables o al menos válidas para hacerlo, intenta pelear con cuanto soldado se le ponga en frente, y peor aún cuando reta a uno de muy buena fama, pero el colmo es que no lo hace del todo mal. Si claro, un niño contra un experto. Aunque puede esperarse que mejore, conforme avanza la trama, es cierto que a lo largo de todo este número no logró captar mi atención ni por un momento, así que dudo mucho que mejore en algo. Dos estrellas.

Carlos Salto: En esta he de opinar que la historia es buena, el dibujo también es bastante agradable en cuanto al estilo y técnica, aunque he de admitir que tiene sus errorcillos en cuanto a la fluidez y manejo de viñetas, es un manga que vale la pena explorar. 3 estrellas.

Adalisa: Admito que llegué a este manga con una idea preconcebida del anime, el cual me fascinó, el diseño de personajes se me hace genial y pues… yo esperaba sinceramente algo así. Y lo que leí se queda en bastante bueno, a secas. Si, Tetsu corre el riesgo de volverse el estereotipo de chaparrito con mal carácter del anime, y Soji se ve medio abusivo al pelearse contra este como "prueba", pero sí me dio curiosidad ver cómo sigue ésto, y qué tanto se aleja del anime. 3 estrellas.

Paradise Kiss

Eurídice M. Lozano A. (Niikura Yuri)



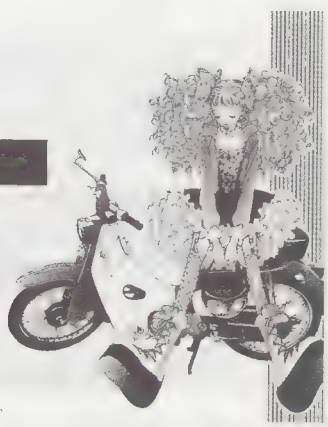
Olvidémonos por un instante que todo en el shoujo son poderes mágicos, romances y dramas estudiantiles, dejemos el mundo dulce y rosa a un lado y veamos hacia un manga de autora quizá no muy conocida por estos lados aún, pero que sin duda y como pocas, ha logrado imprimirle algo nuevo al ya tan explotado, pero siempre lleno de seguidores del género shoujo… así que veamos por partes de dónde salió toda esta historia ^^.

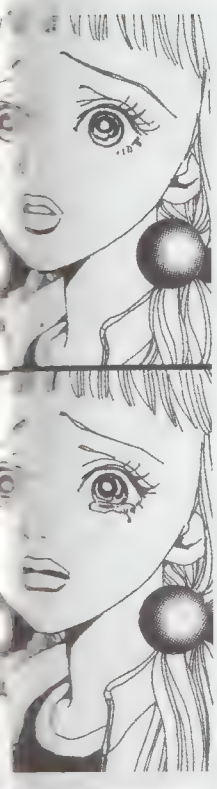
La autora, de nombre **Ai Yazawa**, desde niña siempre se encontró fascinada por el diseño de modas, así que en vez de entrar a una universidad a estudiar algo de provecho (como dirían la mayoría de los padres) decide entrar a una escuela de diseño de modas, que desafortunadamente se ve obligada a dejar con el tiempo ya que no podía con el ritmo de trabajo, como no iba a quedarse sin hacer nada y el dibujo se le da bien, probó suerte como mangaka publicado su primer historia corta llamada "Ano Natsu" para la revista Ribon… y es así, como mezclando gustos y experiencias personales en sus historias e incluyendo temas reales como el travestismo o la bisexualidad termina surgiendo Paradise Kiss.

La historia empieza como de costumbre, con la protagonista, en este caso Yukari Hayasaka, estudiante del último año de la Universidad Seiei, con una vida monótona y sin perspectivas, y a pesar de ser atractiva e inteligente, no logra llamar la atención de su amor secreto, su compañero de clases Hiroyuki Tukumori (Hiro), ni de que entre en su vida sin emociones, este chico que no la mira y ya ni los exámenes que están a la vuelta de la esquina, la hacen feliz; sin embargo igual siente que no hay manera de cambiarlo (¿alguien no se a sentido alguna vez así?).

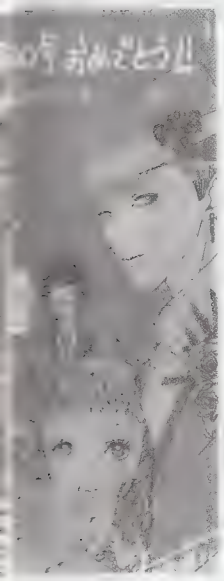
En la monotonía de su existencia, un buen día las cosas le cambian, cuando caminando por la calle se topa con un chico extravagantemente vestido de cuero, collar de perro y lleno de piercings como un alfiletero, que sin más la empieza a llenar de piropos y halagos; Yukari, de inmediato se espanta, pensando en cientos de tragedias como el que quiera secuestrarla, violarla o algo peor, pero ni tiempo le da de pensar, más cuando el chico le pide que por favor lo escuché porque tiene algo importante que proponerle; ella con más susto que nada, lo rechaza y hecha a correr, siendo bloqueada a medio camino por Isabella, un travestí, al cual si apenas ve y de tantos sustos y emociones, la pobre Yukari termina desmayándose (que poco aguante jeje XD)…

Al despertar, ve que se encuentra en un lugar extraño para ella y que una chica de cabello rosa llamada Miwako es quien la atiende, la tranquiliza y de paso le da una merecida explicación… tanto ella como Isabella y el chico de los piercings de nombre Arashi Nagase, que la asustó en un principio, son alumnos del tercer año de la escuela de Arte Yazawa, quienes le piden que sea la modelo que luzca todos sus diseños para un concurso, pero ella de muy mala gana les dice que no, causando una gran desilusión para todos y casi la cólera de un nada paciente Arashi… más asustada, por eso, sale huyendo dejando accidentalmente una libreta que indica su nombre y la escuela a la que pertenece, la cual es encontrada por George, quien es algo así como el líder de este grupo de chicos, además queda bastante impresionado e interesado por Yukari, así que decide ir a devolvérsela personalmente y de paso hacer otro intento por convencerla de ser su modelo; cosa que en un principio no le resulta tan fácil, pero haciendo uso de todas sus armas de seducción y uno que otro chantaje, e incluidos ese magnetismo y aire enigmático que lo rodea, termina no sólo por convencer a Yukari, sino de paso cae rendida a sus pies (claro que en un principio ella no lo ve así ^^)





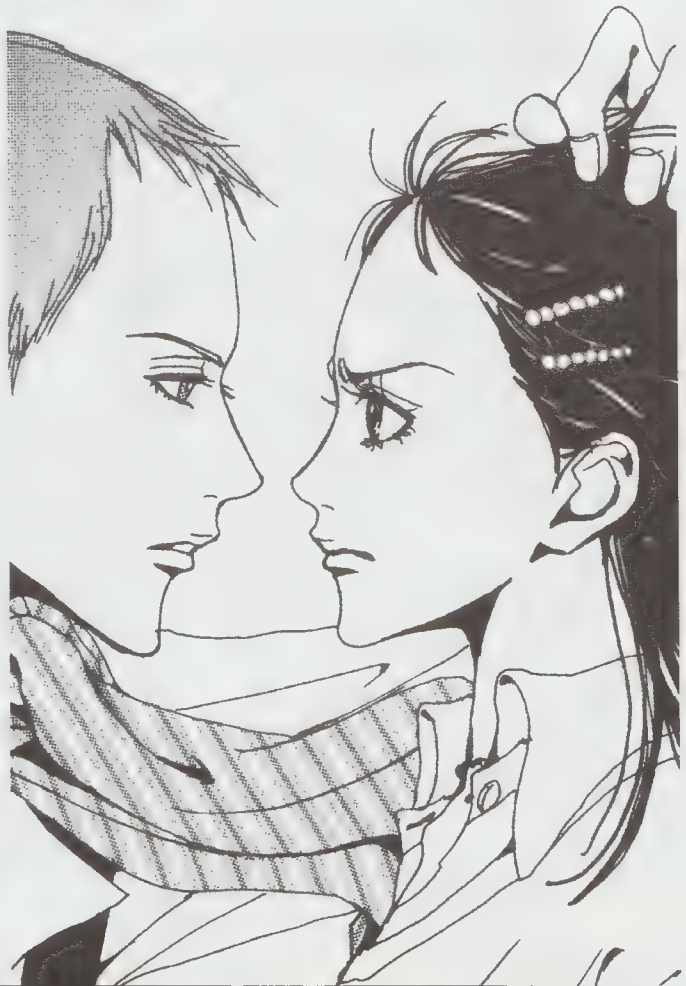
Miwako se hace la mejor amiga de Yukari, y se entera de que es la novia de Arashi, además de ser hermana de Mikako Koda, una afamada diseñadora que posee una línea de ropa llamada "Happy Berry". Miwako sueña con ser algún día como su hermana; además, resulta que por coincidencia tanto ella, como su novio Arashi y Hiro (el chico que a Yukari le gustaba de su escuela) se conocen desde hace años y hubo por ahí escondido un pequeño triángulo amoroso, cosa que para sorpresa de la propia Yukari, nisiquiera parece importarle, ya que empieza a darse cuenta de que realmente se está enamorando de George; es aquí donde las cosas van a complicarse, ya que Yukari poco a poco dejar de ir a clases para poder ayudar a sus amigos con el desfile, comienza a mentir en su casa, porque sabe que su madre jamás aceptaría que deje de estudiar algo que a su hija supuestamente le conviene. Tristemente las cosas se le complican más y más a cada día y termina por dejar la escuela definitivamente, teniendo que enfrentarse a su familia, cosa que la madre de Yukari no toma nada bien y le prohíbe volver a verlos, por supuesto que ésta no está dispuesta a abandonar lo único que realmente la ha vuelto a hacer feliz en la vida y termina por irse de su casa y empezar todo de nuevo.



Pronto inicia una relación con George, aunque un tanto extraña: no sabe si las cosas con él irán a funcionar, ni sabe qué esperar realmente de su vida, ni del futuro, pero con su simple presencia, y la de sus nuevos amigos, es suficiente para convertirse en la fuerza que Yukari necesitaba para encontrar su lugar en la vida.

Eh!!, pero aquí no acaba todo, aunque tampoco les contaré lo demás, o los dejo sin sorpresas ^^, lo que sí les puedo decir es que de ahí en adelante muchas cosas cambian radicalmente en la vida de la protagonista, así es como van descubriéndose más cosas de los otros personajes, eso del lado de la historia… gráficamente les puedo decir que el estilo de Ai Yazawa –quien luego diseñaría los trajes para Princesa Ai, el manga de Courtney Love- es un tanto curioso y personal, ya que no es el típico dibujo shoujo de personajes estilizados de larga cabellera, sino que los dota de expresiones muy humanas, elegancia y porte, tanto en físico como vestuario. Sin duda este manga le gustará a más de uno, ya que por algunas situaciones se verán identificados con la posición de Yukari, de sentirse confundido con la vida y querer buscarle un nuevo sentido.

Si todo ésto les llamó la atención, Paradise Kiss se puede comprar para gusto de todos en Inglés gracias a Tokyo Pop. Tristemente, las páginas a color que mostraban los diseños de Ai Yazawa en todo su esplendor no son incluidas pero… bueno, no todo se puede en este mundo ¿Verdad?



Aurea D. Freniere

Antes de morir verás a... ¿Ringu?

Porque las opiniones son como las cabezas… todos tenemos una.

Hace ya, bastante tiempo que una película de terror no me espantaba como me sucedió con el Aro.

¡Y bueno, cómo no me iba a espantar! Si nada más de acordarme de la escenita esa, donde Samara sale de la tele, esta como para que se te pongan los pelos de punta, ¿no?

Jamás de los jamases, había visto a mi novio saltar en su asiento, y eso que le apodo Juan sin miedo…

Tanto me encantó, que de lo único que me arrepiento es de no haberla ido a ver al cine, porque son de esos clásicos que no pueden dejar de ver.

Claro, luego me llegó la noticia de que el Aro estaba basado en una película japonesa de la cual según las críticas, era mucho mejor que su vecina hollywoodense.

Por supuesto hice lo imposible por conseguirla, para después arrepentirme toda mi vida por haberla visto.

En primerísimo lugar Ringu, es una película de ciencia ficción (sí, aunque no me lo crean), para nada es una película de terror, y eso es claro, cuando meses más tarde vi la segunda parte donde explican qué onda con el video.

El aro, por el contrario es una película de terror de corte gótico. Y ésto sí que no me lo saco de la manga, y no me dejarán mentir todos aquellos que mínimo habían puesto atención a su clase de literatura, en la preparatoria.

La mayoría de los elementos de el aro, forman poco a poco las bases para cumplir con los requerimientos del gótico.

Veamos: la película contiene, una mujer que peca de orgullo y vanidad lo que la lleva a creer que puede resolver el misterio. Un fantasma o ente (Samara) que se manifiesta por medio de un video maldito. Y una casa, que es donde comienza todo el problema. El resultado, obviamente no podía ser otro que una película de terror, que aunado a los efectos especiales, de maquillaje y etcétera, hacen de este film toda una fiesta visual.

Sino, ¿qué me dicen de esa escena donde el caballo se desboca y trata de matar a la Rachel? O, ¿qué tal cuando matan a su ex esposo?

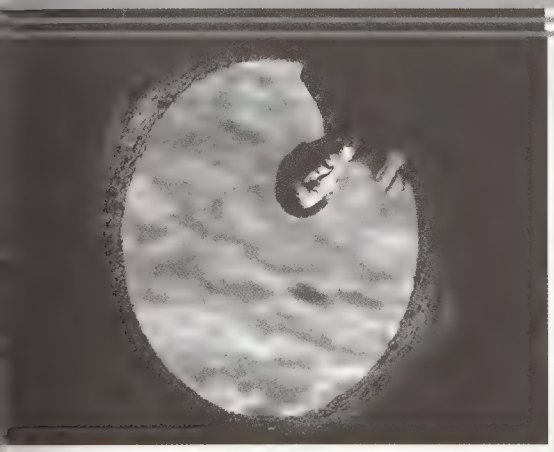
No me pueden negar que casi se les para en el cine, el corazón claro.

Ringu, por ejemplo deja muchas cosas a la imaginación. Como el hecho de que realmente no ves nada claro con la cara de susto de los primeros adolescentes muertos, O por ejemplo el hecho de que el protagonista sea "psíquico" (lo cual, creo yo, que sólo el director y el actor entendieron).

Además me molestó de sobremanera que el personaje femenino fuera relegado a segundo plano, cuando en argumento la chica tenía muchas más razones para estar involucradas en el caso que el ex-marido.

Simplemente no hay comparación…

Ahora bien. Entiendo que hay personas a quienes les pareció que la original, era superior al re-make (aunque estoy convencida de que algunos lo hacen para no quedar mal con sus compañeros Otakus), pero tampoco me pueden decir que el Aro es una gringada. Honor a quien honor merece…



Ringu

Mejor la versión original que la gringa.

Carlos Salto (Yuto Kigai)

Esta vez, se me pidió que dijera mi opinión sobre Ringu, a comparación de Ring, así que comencemos.

Ringu se me hace una película buena, no es la mejor que haya visto, pero es buena,y no sólo la primera también las que le siguieron: Ringu 2 y Ringu 0.

Para comenzar, ¿Por qué es mejor que la americana?

Dejémoslo así, el filme original tiene mucho más coherencia que la gringa. Es una película bien planeada, en cualquiera de sus secuelas y precuela y que a pesar de su poco presupuesto logra su cometido: ¡¡ASUSTAR!!

Sadako (Samara), es más tétrica en la versión nipona, incluso en la escena del clímax, donde sale de la pantalla, logra dar más miedo el ojo de Sadako que el cuerpo arreglado digitalmente de Samara. Algunas situaciones cambian, tal como los caballos, costumbres y demás cosas. En la japonesa se mantiene un ambiente más místico, debido probablemente a sus locaciones y su cultura. En la gringa se pierde casi en su totalidad este aspecto, ya que muchas cosas de dicho film, se llegan a convertir en clichés de películas gringas de terror.

En cuanto a su secuela Ringu 2, la historia sigue desde donde se quedó, dándole importancia al video, más que a los acontecimientos anteriores como lo hacen en la americana, que se inventaron una historia de la nada, que por usar recursos de la segunda no pudieron dar el seguimiento original. En ringu 2 podemos ver qué pasa con el niño y la reportera, aunque muy levemente, ya que no aparecen en toda la historia. También podemos observar cosas mas allá del video y conocer un poco más de la historia de Sadako.

Por último, estaría mencionar la precuela Ringu 0, la cual, más que ser de terror podría decirse que es de drama y sin decir mucho de ésta, para aquellos que no la han visto, podemos saber más sobre el por qué de Sadako y el Pozo. Ésta última a mi parecer es bastante buena, aun cuando recurre a algunos personajes que anteriormente habían salido, sin embargo, le da más lógica al argumento.

Mi conclusión: Normalmente los gringos, por no quedarse atrás, tienden a hacer remakes de películas, animaciones y demás. Muchas veces los empeoran (un ejemplo es el remake de la película "Bailamos"). En el caso de Ring, hicieron una película que sí espanta, pero que queda como una película más de terror. Como había dicho antes, Ringu tiene algo más, tiene ese misticismo, esa atmósfera más macabra en cualquiera de sus 3 películas y eso es lo que hace a este film bueno. No está por demás mencionar que la película japonesa ha ganado premios y donde quiera que ha salido ha sido un éxito.

Para finalizar, he de decir que lo más molesto para mí, ha sido que me he topado con mucha gente que cree que con haber visto la gringa, pueden criticar a la japonesa, diciendo que es mucho peor. Señores, ésto es una idea totalmente errónea, primero deben hacerse su propio juicio para poder criticarla, véanla y luego hablen lo que quieran.

W Juliet

Por Carlos Salto (Yuto Kigai)

Nos encontramos aquí, ante un manga shojo algo clásico en historia con un dibujo poco simple, pero muy bueno para el género.

Este manga cuenta con 14 volúmenes, publicados desde 1999 hasta el 2003, con cierto éxito entre los fans de este estilo de cómic. La autora de esta historia es Emura, y va más o menos así:

Ito Mura, es la presidenta del club de actuación de su escuela. Un buen día llega una estudiante nueva que en su anterior colegio también estaba en el club de actuación. Esta nueva estudiante es muy bonita y se hace popular en toda la escuela, a un día de su llegada, al entrar al club de actuación, la gente que pertenece a éste, comienza a acosarla con preguntas sobre sí misma, el maquillaje, su cabello, si tiene novio, ... por lo que Makoto (nombre de esta chava) se ve algo hostigada. Es entonces cuando aparece Ito, para decirle a sus compañeros que no la asusten con tantas preguntas y se la lleva al vestidor de mujeres.

Ito y Makoto comienzan a platicar sobre el club de actuación, de pronto Mura comienza a cambiarse de ropa, ella es en realidad una mujer (de hecho uno se sorprende al ver la página donde sale, con ropa interior femenina, se nota que su cuerpo es de mujer con espalda ancha). Makoto le pregunta el por qué se viste así, a lo que Mura le responde que es mejor para correr. Desde ese momento las dos comienzan a llevarse de maravilla.

Al pasar los días las dos se hacen muy amigas, hasta que un buen día Mura decide llevar a Makoto a su casa. Ito vive en un Dojo y tiene dos hermanos, al llegar comienzan a molestarla con Makoto diciendo que si es su novia. Uno de los hermanos al llegar moja sin querer a Makoto, por lo que las dos suben para que pueda secarse bien.

Hasta aquí todo iba bien, si no fuera porque mientras Makoto se cambia, Mura entra y se da cuenta de que ¡Makoto realmente es un hombre!

Después del susto que le metió a Ito, ella le pide una explicación del por qué se arregla de esa forma. Makoto le cuenta que se viste así, por que le hizo una promesa a su padre, el cual es un actor. La promesa consistía en que si podía pasar toda su estancia en la preparatoria fingiendo ser mujer, se convertiría en un excelente actor.

Ella comprende sus ambiciones y decide ayudarlo para que no se den cuenta en la escuela de que Makoto en realidad es un hombre.

Unas semanas después se preparan para interpretar Romeo y Julieta. Tsugumi-sempai, a quien no le agrada la idea de que Makoto haya entrado al equipo de actuación, se pone celosa de ella, ya que quiere interpretar a Julieta y el papel se lo dan nada más y nada menos que a Makoto; luego, la hermana de ésta se presenta para darle ánimos. En ese momento, Ito da una vuelta por la escuela y escucha decir a Tsugumi que revelará que Makoto es realmente un hombre, sea verdad o no este rumor, ella regresa corriendo con Makoto para avisarle lo ocurrido.

Ito comienza a idear un plan, el cual consiste en disfrazarse de Makoto. Al pasar por los pasillos de la escuela, dos compañeros deciden acorralarla para ver si es cierto que es hombre, en ese momento Ito se quita el vestuario y les dice que más les vale que no se metan o les pateará su trasero.

Tsugumi tiene la oportunidad entonces de desenmascarar a Makoto, entonces lo agarra sorpresivamente y al levantarle el vestido, ve perfectamente que tiene senos y comprueba que es mujer, una escena bastante cómica, ya que uno se da cuenta de que es la hermana de éste y no él.

La obra comienza y conforme avanza, aparece el padre de Makoto junto con su hermana, el cual dice que es una obra mala y se retira.

Ésta fue una breve reseña del primer capítulo del manga- shojo, como dije antes, con una historia común, sin embargo es algo diferente a las demás (por algo su larga duración), si bien es un tema que ya se ha tratado anteriormente, tal vez de distintas maneras lo que aquí nos atrae son los mismos personajes, los cuales causan que la historia te absorba por completo. Por otro lado, el arte es bueno, con un estilo bastante agradable y una fluidez que hace que el manga sea fácil de leer, ya sea en inglés, japonés o español. Este comic se puede encontrar en algunas tiendas del DF, aunque por desgracia para muchos, no se aún si haya salido la versión española aquí. De todos modos vuelvo a recomendárselos ya que es bastante divertido.

Personajes:

Ito Mura:

Una chica con aspecto varonil, siempre viste de hombre y se porta un poco marimacha. Al conocer a Makoto hacen una muy buena amistad, y conforme avanza la historia, ésta va sintiendo algo por ella, que en realidad es él. Tiene 3 hermanos, Riuuya, Yuuto y Tatsuyoshi.

Makoto:

Makoto es un chico que viste de mujer para demostrarle a su padre que puede ser un buen actor, también quiere demostrarse a sí mismo que lo puede lograr y al conocer a Ito, se da cuenta que tiene quien lo apoye, ya que pasan por algo muy similar.

Tsugumi sempai:

Tsugumi vendría a ser la típica chica que por celos quiere comprobar que Makoto realmente es un hombre.

Un Poco de Historia

Ahora que Cartoon Network nos trasmite de tres a cuatro series de anime al día, Locomotion nos conciente con su horario lleno, y hasta Fox entra al juego de las series japonesas, qué diferencia de cuando sólo teníamos a Seiya y Serena, en nuestras pantallas como el inicio de todo. Pero antes de ésto, muchos animes pasaron por nuestras pantallas y en esta sección hablaremos un poco de ellos. Eso sí, como son series muy antiguas vamos a contar los finales para que no se queden con las dudas.

Fire Tripper:
La mamá de Kagome.

Cambiando un poquito el formato de la sección ahora hablaremos de un manga que no ha sido traducido al español pero que queda dentro del mismo tema que estamos platicando.

Suzuko, es una estudiante de secundaria bastante común, es adoptada y su vida siempre ha sido muy tranquila y rutinaria, pero eso cambia completamente el día que regresando de la escuela con su vecino de 6 años, Shuei, es atrapada en una explosión de gas que misteriosamente la transporta al siglo dieciséis en plena guerra civil japonesa. Ahí, es salvada del peligro por un joven desgarbado y su grupo de guerreros, de una aldea cercana. El chico, de nombre Shukumaru, se la lleva a su aldea al grito de que no está tan mal, como para ser una buena esposa y... y si les contamos más, les decimos el final.

De la pluma de Rumiko Takahashi, "Fire Tripper", es una historia de tan sólo 54 páginas de longitud, que marca uno de los primeros experimentos de la reina del manga con el viaje en el tiempo y las consecuencias del mismo. Aquí no veremos a demonios luchando por poder, y ni siquiera tendremos la oportunidad de ver mucho de la cultura japonesa antigua, ya que por el poco espacio, Rumiko prefirió darle todo el tiempo necesario a la relación de la pareja, que en esa época no tenía tan practicada como ahora. Shukumaru y Suzuko discuten todo el tiempo, pero en esta ocasión no es por un malentendido sino por una muy válida separación generacional donde Shukumaru no entiende a las mujeres del siglo XX (Y de hecho, jamás se entera de que Suzuku viene de éste siglo), y Suzuku no aguanta al salvaje de Shukumaru.

Con el éxito en Japón de las otras historias de Rumiko Takahashi (Lum, Ranma y Maison Ikkoku siendo las más notorias), se realizó un OVA de una hora, con la historia de la joven viajera del tiempo, éste fue dirigido por Osamu Uemura, y el diseño de personajes corrió a cargo de Katsumi Aoshima, bajo producción de Studio Pierrot. Los actores de doblaje fueron Sumi Shimamoto (quien ya había sido Kyoto Otonashi en la serie de Maison Ikkoku, además de Towa en Mermaid Forest, Dorothy en Oz no Mahotsukai y más recientemente Isis Ishtar en Yu Gi Oh!) como Suzuko y Yuu Mizushima (quien fue Sho Fukamashi en Guyver la película; Andre en la Rosa de Versalles y Luciano, en la nueva Madlax). Si bien sólo ha sido distribuida en VHS, como la licencia americana expiró es probable que pronto alguien más la obtenga para la distribución en DVD.

Fire Tripper fue publicada en Estados Unidos como primer capítulo de la novela gráfica Rumic World, junto con Laughing Target, una historia más de corte de horror, y Maris the Chojo, que regresa a la comedia. Las tres historias fueron publicadas en Español por Planeta D'Agostinni, aunque conseguir una copia a la fecha es bastante complicado. Eso sí, si eres fan de Rumiko Takahashi y especialmente de Inu Yasha, éste es un título que debes de tener para ver de dónde salió la idea de la nueva historia de la mujer más famosa de manga.

Si quieres que hablemos de alguna otra serie de los ochenta para atrás, escríbenos y con gusto haremos la investigación necesaria para incluirla en estos archivos del anime.

Ring

El Aro regresa, en manga

Adalisa Zárate

Todos ya conocemos la historia del video maldito de Sadako que si lo ves causará tu muerte en exactamente 7 días.

Cuando la película norteamericana, remake de la Japonesa, se estrenó mundialmente creó un gran revuelo sobre todo lo que tuviera que ver con horror oriental, y por supuesto la serie de Ring, ya que la película no contestaba dudas como ¿De dónde salió Samara? ¿Por qué mataba a la gente? ¿Qué fue lo que paso?, y la película japonesa, aunque más completa, tampoco contestaba dichas incógnitas.

De todo ésto salió al mercado norteamericano el manga de The Ring, siguiendo la historia de la película (No de la novela) y con ilustraciones de Misao Inagaki. Tomando en cuenta que el autor de las novelas, tuvo que ver en la producción y la gran tradición del horror en manga, se podía esperar una verdadera obra maestra y terrorífica ¿Verdad?

Pues, no. A pesar de que el argumento sigue siendo tan tenebroso como el original, el manga es prácticamente un Storyboard para la película, no veremos nada desde un punto de vista diferente o escenas perdidas de la novela, lo cual es una pena para los fanáticos del horror.

Aunque eso por sí sólo no hace malo al producto, es más hasta lo haría mucho mejor para algunos fanáticos de la película que quieren recordar cada punto de la historia. Lamentablemente, no es el único punto malo del problema.

Japón tiene algunos grandes, verdaderamente grandes, ilustradores en lo que respecta al manga de horror. Si uno debe ser sincero, hay mangakas que sólo con una viñeta pueden crearte escalofríos –Junji Ito, autor de Uzumaki, Tomie y Gyo es uno de esos casos. Pero Misao Inagaki, el responsable de la parte gráfica de Ring, no es uno de ellos, y su estilo se encuentra entre lo sencillo y lo incompleto, por tanto choca terriblemente con lo complejo de la trama y hace que si te sabes de memoria las escenas, parezca que le falta mucho para alcanzar a sus compañeras de franquicia.

Ese es, definitivamente, el punto más flaco del primer volumen de la trilogía en manga de Ringu, que cubre Ringu, Ringu Dos, y Ringu Rozen y es una pena, ya que en esta época, cada vez es más frecuente encontrarse con otakus que se fijan más en el arte que en la historia por lo que es fácil dejar pasar estos volúmenes (Que a la sazón, no son nada baratos… hablamos de 150 a 200 pesos dependiendo de la tienda de internet, ya que a las Mexicanas, llegan de poco en poquito).

Como dije al principio de todo ésto, el argumento no es desconocido por los fans de la película, pero para aquellos que llegaron tarde, recapitularemos que el manga cuenta la historia de Reiko Asakawa, una reportera de televisión divorciada que debe mantener a su hijo sin ayuda, quien comienza a buscar la verdad detrás de una leyenda urbana que habla de un video maldito. La investigación se torna realmente peligrosa cuando Reiko misma ve el video y descubre que hay mucho más de cierto en la historia de lo que ella quería creer y el tiempo se le acaba pues tiene siete días para descubrir la verdad y si hay alguna forma de evitar la maldición antes de que su hijo, quien también vio el video, caiga víctima de la extraña mujer detrás de la pantalla.

Si eres fan de Ringu, es posible que te llame la atención, pero para los que sólo disfrutaron la película, definitivamente sería un gasto superfluo de cualquier lado por donde se vea.

Kyo Kara Mao

Carlos Salto (Yuto Kigai)

Ficha técnica:

Director: Junichi Nishimura
Música: Yoichiro Yoshikawa
Diseño de personajes: Yuca Kudo
Director de arte: Tosías Koyama
Director de Sonido: Tour Nakano
Estudio de animación: Studio Dee

Viendo que este mes toca un especial a las chavas que caen misteriosamente en otros mundos, me toca reseñar una historia donde no es una chava sino ¡un chavo!

Para las mujeres que adoran el shonen ai (Chicos en romances con chicos) nos encontramos con un anime que va ya en su segunda temporada, pero vayamos por partes

Kyo Kara Mao, es una serie de anime que ha tenido cierto éxito en Japón (llevan 51 capítulos aproximadamente). El dibujo es muy bonito, sobretodo para las chavas que gustan del fan service, eso sí, muy ligero ya que se transmite por televisión abierta.

La serie cuenta la historia de Yuri Shibuya un muchacho que va a la secundaria como cualquier otro chico normal. Un buen día por tratar de ayudar a un compañero de clases que es molestado por dos estudiantes, Yuri es llevado a los baños donde los vándalos hacen que meta la cara al excusado. Hasta aquí, se podría decir que es normal…

Pero por más que Yuri grita, los dos estudiantes jalan la palanca y justo en el momento en que el agua comienza a irse, el cuerpo del chico es succionado por el excusado, éste piensa que no es posible lo que le pasó, mientras está flotando en el agua, y finalmente es transportado a otro mundo.

Donde es salvado por un joven bastante apuesto llamado Günter Von Kleist, el cual le dice que él es el rey de los demonios. Yuri queda totalmente anonadado por este acontecimiento. Extrañamente, en este mundo todos son hombres (sean demonios o humanos), además es bastante similar a la época medieval.

Siendo un demonio, Yuri considera usar sus poderes para el bien a excepción de casos que lo ameriten, así pues, tratará de hacerse un buen Maoh (demonio) para resolver los conflictos que hay entre demonios y humanos.

Más adelante el chico se tendrá que enfrentar a distintos demonios, siendo el primero Wolfram, un chavo con poderes mágicos excepcionales, incluso en la primera vez que se enfrenta con Yuri, podría decirse que es bastante disparejo, y que de igual manera este joven cuenta con una habilidad bastante buena con la espada.

La primera temporada de la serie cuenta con 30 capítulos, la cual tuvo el suficiente éxito para que fuera lanzada la segunda. He de mencionar que este anime está basado en una serie de novelas para chicas y está escrita por Tomoyo Takabayashi, publicada en Kadokawa.

La serie, en especial los primeros capítulos, tiende a ser muy shonen ai. El diseño de los personajes también son bastante estilizados, muy para adecuada con la historia. La animación es buena y la música igual. La serie la puedes encontrar en DVD región 1 hasta el volumen 6, y tal parece que está recibiendo la misma aceptación en América que en su país de origen.

Personajes:

Yuri

Un chico normal, estudiante de secundaria, amante del baseball, por hacérselas de héroe acaba con la cabeza en el excusado. Al ser transportado a otro mundo, descubre que es parte de Mazoku un demonio. Lo interpreta Takahiro Sakurai (Cloud Strife en Kingdom Hearts, Rockman en Rockman X 8 y Rockman X 8 Comand Mision)

Este hombre es quien le explica todo acerca de que es el rey de los demonios a Yuri, podría decirse que es secretario y asistente particular del chico. Lo interpreta Kazuhikoo Inue (Takashi Nimai en Videogirl Ai CD drama, Mikado Sanzenin en Ranma ½, Yuto kigai en X Movie).

Es enganchado por accidente a Yuri. Es un chico bastante infantil. No se sabe mucho de él, más que su carácter es bastante arrogante y celoso. Tiene bastante poder en cuanto a magia se refiere y cuenta con una gran habilidad con la espada. Lo interpreta Mitsuki Saiga (Tsukasa en la saga Hack, Shuu en Pokémon Advance).

Es el hermano mayor de Wolfram. Callado, reservado y serio, pero a pesar de eso es buena persona, lo asusta su niñez. Lo interpreta Aiko Ohtsuka (Batou en Ghost in the shell movie, movie 2 y stand in alone complex, Windham en Magic Knight Rayearth, el narrador en Street Fighter II V).

Él viene a la tierra para asegurarse que la mamá de Yuri estuviese embarazada. Sin embargo ayuda a Mazoku para ganar la guerra contra los humanos. Su pasado es todo un misterio, lo interpreta Toshiyuki Morikawa (Naraku en Inu Yasha, Sephirot en Final Fantasy VII OVA, Theseus en Saint Seiya: Tenkai Hen, Seichiro Aoiki en X Ova y Tv series).

Episodios:

1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.
8.
9.
10.
11.
12.
13.
14.
15.
16.
17.
18.
19.
20.
21.
22.
23.
24.
25.
26.
27.
28.
29.
30.
31.
32.
33.
34.
35.
36.
37.
38.
39.
40.
41.
42.
43.
44.
45.
46.
47.
48.
49.
50.
51.

Magic Knight Rayerarth

Carlos Salto (Yuto Kigai)

Ficha técnica:

Episodios : 49
Director: Toshihiro Hirano
Música: Hayato Matsuo
Diseño de personajes: Atsuki Ishida
Diseño de mecha: Masahiro Yamane
CG: Hiroshi Ohno y Junichi Nakagawa

Recuerdo que esta serie la comencé a ver gracias a un reportaje en una revista de videojuegos española. Mi hermano al ver los dibujos me dijo "Esta serie está saliendo en TV Azteca". Al día siguiente comencé a verla y me hice gran fan.

Muchos ya conocen la historia, sin embargo, debido al tema de la revista hemos decidido hablar de ella nuevamente.

Las guerreras mágicas, como se llamó aquí en Latinoamérica es una serie que consta de 2 temporadas, con un total de 49 capítulos y una serie de 3 OVA's.

Primera parte.

Lucy (Hikaru), Marina (Umi) y Anais (Fuu) se encuentran durante un viaje escolar en la torre de Tokio. Las 3 chicas pertenecen a diferentes escuelas y ni se conocen; de pronto aparece un resplandor con la imagen de una princesa que pide que salven a su planeta, Céfiro.

Las niñas son transportadas a dicho planeta y se encuentran con Guru Clef (Doshi Clef) quien les da unos trajes que van evolucionando conforme ellas van madurando al pasar varias pruebas.

Éste, además les explica que deben de despertar a los 3 genios para poder salvar a la princesa Esmeralda, quien fue raptada por Zagato, y así salvar al planeta, que dicho sea de paso se sostiene con los rezos de ella. Guru Clef las manda con Presea, una mujer que hace armas. Durante el viaje son atacadas por Alanis (Alicione), sin embargo Lucy la ataca con sus nuevos poderes.

Al llegar a casa de Presea, ésta les proporciona armas y también les da a Nicona (Mokona) una especie de conejo raro con una joya roja en la frente, la cual las irá guiando en su camino y las ayudará también a pasar sus pruebas.

Durante la serie se enfrentan a Alanis quien fracasa en su misión. Después tienen que luchar contra varios mounstros enviados por Ascot. Es aquí donde entra en escena Paris (Ferio), quien las ayuda a vencer a uno de los mounstros. Anaís y Paris llegan a tener cierta conexión, aunque eso se vería, más avanzada la serie. Al ir venciendo a los mounstros de Ascot, llegan con él y lo vencen, una vez derrotado, Marina obtiene su genio y poco después se enfrentan con Caldina, quien fracasa en su misión, posteriormente se enfrentan a Nova, quien también fracasa, y así despiertan a Windam.

Además sostienen una batalla bastante fuerte con Ráfaga, para finalmente obtener al último genio: Rayearth. Así las 3 niñas con sus armaduras totalmente evolucionadas se van en busca de Zagato.

Por fin lo enfrentan, pero resulta que éste estaba enamorado de Esmeralda, al igual que ella de él, sin embargo, a los pilares de Céfiro no se les permite amar, así que la rapta para tenerla. Al derrotar a Zagato tienen que enfrentarse a la princesa a quien matan, dejando así a los espíritus de Esmeralda y Zagato vivir juntos. Finalmente las chicas regresan llorando a Tokio.

Segunda parte.

La segunda temporada comienza con las tres amigas lamentándose por la muerte de Zagato y Esmeralda, quienes se reúnen en la torre de Tokio y nuevamente son transportadas, ahora a un Céfiro carente de vida y apunto de destruirse. Todo ésto pasa gracias a que el planeta se quedó sin pilar.

Al reencontrarse con sus viejos, se encuentran con Latis (Lantis) quien es hermano mayor de Zagato.

Como si ésto no fuera suficiente, planetas vecinos quieren tomar el lugar del pilar, cada uno con sus propios vecinos. Las tres chicas tendrán que hacer entrar en razón a los 3 planetas que son: Chizeta, Farem y Otosamu, comandados por Tata y Tarta, dos princesas gemelas de Chizeta, Eagle de Otosamu, es acompañado por Geo, Zazu y la princesa Azuka de Farem.

Es entonces cuando aparece Luz (Nova), quien comenzará a salir en los sueños de Lucy, (Luz es la contraparte malvada de Lucy), quien es enviada a su vez por su "madre" Debonair, (en esta parte de la serie el villano resulta ser esta misma), quien junto con luz harán hasta lo imposible por vencer a las guerreras mágicas.

Hasta aquí el anime era prácticamente igual que el manga. En la primera temporada se agrega a un personaje en la adaptación a la serie de TV: Innova. En la segunda temporada se agregan dos personajes extra: Luz y Debonair. Otra situación que cambia bastante es que Nikona, en el manga resulta ser el creador de Céfiro.

La serie de OVA's, un nuevo comienzo.

En cuanto a los Ovas, éstos cuentan una historia totalmente distinta. Lucy, Marina y Anaís son amigas desde hace tiempo y van a la misma escuela. La situación de Esmeralda y Zagato cambia un poco, ya que éste se suicida y Esmeralda queda trastornada por ésto. Los otros personajes que aparecen en esta mini serie son: Ascot, Alanis, Ferio, Guru Clef, Mokona y Águila.

Lucy tiene miedo y nostalgia porque las 3 se separarán después de haber terminado la preparatoria, pero de pronto se ve transportada a la torre de Tokio donde ve a Clef parado. Así pues comienza a tener visiones hasta que la gente comienza a desparecer menos ellas tres, quienes deberán despertar a sus genios: Lexus, Ceres y Windam para formar a Rayearth y vencer a Águila, que está a punto de transportar su mundo a la Tierra, ya que Céfiro está siendo destruido

Otra de las diferencias que podemos ver aquí, es que Ascot es totalmente malo, al contrario del anime y el manga donde el niño se hace bueno, al igual que Paris, es uno de los antagonistas, aunque al final se va del lado de las protagonistas.

Esta serie tiene un tinte más oscuro y dramático, acercándose tal vez a series como X o Tokio Babylon de las mismas CLAMP. En lo personal me gusta más la serie de OVA's que la de televisión.

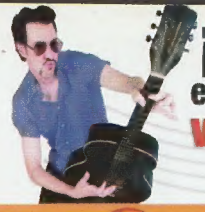
Como comentario final quisiera decir que la serie de TV tenía buena animación, aunque no con tan buena calidad como lo tuvo la serie de OVA's. Ambas llegaron a México y fueron transmitidos en su totalidad. En cuanto al manga, primero llegaría una edición a color por parte de Editorial Toukan, la cual era redibujada y coloreada en computadora, después llegaría la edición de Editorial Vid, publicada casi en su totalidad (le faltaría un poco más de un tomo para terminar) dentro de la ya desaparecida revista Mixx Zine. En Inglés, por otro lado, ha sido hasta reeditada, en su totalidad, por parte de Tokyo Pop.

Lista de Episodios de Fushigi Yuugi

Recopilación: Aurea D. Freniere.

01.-La chica de la leyenda.
02.-Susaku no Miko (la sacerdotisa de Susako)
03.-Las siete estrellas de Susaku
04.-Amor perdido.
05.-Latido del un corazón desconcertado
06.-Aunque muera…
07.-Yendo a casa.
06.-Breve despedida.
09.-Enemigos ocultos.
10.-El secuestro de una niña.
11.-Seiryuu no Miko (la sacerdotisa de Seiryuu)
12.-Sólo te tengo aquí.
13. En nombre del amor.
14.-Lobos en cautiverio
15.-El regreso a la ciudad de la muerte.
16.-Triste batalla.
17.-La melodía del reencuentro.
18.-Una trampa de amor.
19.-Destruyendo el amor.
20.-Deseo inalcanzable.
21.-Para protegerte.
22.-Nunca más estaremos separados.
23.-Señales de un plan.
24.-Valiente decisión.
25.-Amada pero triste.
26.-La noche del festival de las estrellas.
27.-Una reverencia frente a la tumba.
28.-Un camino antigüo- EL primer resumen.
29.-El misterio comienza a revelarse.
30.-Las chispas que vuelan.
31.-Remolino de duda.
32.-Muerto en la búsqueda de convertirse en un guerrero de Susaku.
33.-Adiós para siempre, Nuriko.
34.-Los guardianes del hielo.
35.-Espejismos del infierno.
36.-Destruyendo su amor.
37.-La calidez de un destello.
38.-El despertar de un sentimiento.
39.-Fantasía sospechosa.
40.-Amor falso.
41.-La luz de la resurrección.
42.-Es imposible brincar del otro lado del muro.
43.-La despedida se acerca.
44.-Ofensiva y defensiva a la vez.
45.-La luz en el punto crucial.
46.-Será el muchacho real, o no.
47.-Dejando al alma descansar en el cielo.
48.-Apostando su vida.
49.-Una historia de boda.
50.-El momento de redimirse.
51.-Dedicada a la esperanza.
52.-Para alguien a quien tú amas.

kualke



¡Ya puedes escuchar tus tonos en... www.kualke.com!

33133

México Mágico

SONIDOS REALES EN TU CELULAR

grito	ref.
Aguas frescas	aguas
Fierro viejo que vendan	fierro
Frutero	fruta
El gaaas	gas
Lotería	lotería
La Llorona	llorona
Gachupín Venancio	gachupín
Camotero	camotes
Bronca callejera	mentada
Merólico	merolico
Venta en el metro	metro
Microbús	micro
Nieves frescas	nieves
Pescadería	pesca
Venta en camión	camion
Patrullero	poli
Subasta	subasta
Taquero	tacos
Tamalero	tamales
Sorteo números	telate
Urgencias	urgencias
La veldad	velda
Verdulero	verdulero
El viene-viene	viene
Supermercado	carne
Yadira	yadira
Autoparlante	parlante
Extra	extra

Envía **CLIP79** al **33133** seguido de un espacio, la referencia del sonido que deseas, otro espacio y las tres primeras letras de la marca de tu celular.

Ej. Nokia: CLIP79 TAMALES NOK

$13.00+I.V.A./ mensaje

CELULARES COMPATIBLES: Nokia: 3220, 6230, 3200, 3300, 3650, 5100, 6225, 6600, 6820, 7650, N-Gage; Motorola: V3RAZR, T720; Sony Ericcson: P800, P900, T300, T310, T610, T68i, Z600; Panasonic: G60, GD88; Siemens: S55; Sagem: X6; LG: MX6000; Alcatel: One Touch 557.

top

Mueve la pompa de Climax **ref. pompa**

Mesa que más aplauda	mesa
Dragostea Din Tei\Haiduchi	dragostea
Hotel California\Eagles	hotel
In the Shadows\The Rasmus	shadows
Al otro lado del río\Jorge Drexler	delrio
Exorcista\B.S.O.	exorcista
Mision Imposible\B.S.O.	mision
Simpsons\Serie TV	simpsons
Amor del bueno\Reily	bueno
Twenty Century Fox\B.S.O	fox

Melodía	ref.
la oreja de van gogh	
Rosas\La Oreja de Van Gogh	rosas
Puedes contar conmigo\La O. de Van Gogh	puedes
Vestido azul\La Oreja de Van Gogh	oreja
★Veinte de enero\La Oreja de Van Gogh	enero
Deseos de cosas imp...\La O. de Van Gogh	deseos
molotov	
Puto\Molotov	puto

Las mejores melodías para tu TELCEL

Melodía	ref.
Give me the power\Molotov	power
Changuich a la chichona\Molotov	chichona
★Amateur\Molotov	amateur
Frijolero\Molotov	frijolero
aleks syntek	
Sexo, pudor y lágrimas\Aleks Syntek	sexo
Por volverte a ver\Aleks Syntek	volvertea
★Duele el amor\Aleks Syntek	elamor
Te soñé\Aleks Syntek	tesone
Bendito tu corazon\Aleks Syntek	bendito
alejandro fernández	
La mitad que me faltaba\A. Fernández	faltaba
★Me dediqué a perderte\A. Fernández	dedique
Tantita pena\Alejandro Fernández	tantita
Como quien pierde a una...\A. Fernández	pierde
Ingrato Amor\Alejandro Fernández	ingrato
★Nube Viajera\Alejandro Fernández	nube
Las Mañanitas\Alejandro Fernández	mananitas
marc anthony	
Valió la pena\Marc Anthony	valio
Te tengo aquí\Marc Anthony	tengoaqui

¡Haz que tu celular suene más chido!

$13 PESOS + IVA

Instrucciones

Si tienes un celular monofónico

¿Quieres cualquiera de estos tonos en tu Telcel? Escribe el texto **tono79**, deja un espacio, escribe la referencia del tono que deseas, deja otro espacio y pon las tres primeras letras de la marca de tu celular. Por último, envía el mensaje al **33133.**

Ej. Nokia: tono79 pompa nok

Si tu celular es multimedia

Si tienes un celular **MULTIMEDIA** puedes descargar **TONOS POLIFÓNICOS**. Escribe el texto **poli79**, deja un espacio, escribe la referencia del tono que deseas, deja otro espacio y pon las tres primeras letras de la marca de tu celular. Por último, envía el mensaje al **33133.**

Ej. Nokia: poli79 pompa nok

Importante: Para la descarga de tonos polifónicos y productos color, es necesario que tu celular sea compatible (consulta tabla de compatibles) y cuente con acceso a wap.

Enseña a hablar a tu celular. Ahora puede repetir la frase que tú quieras.

Envía al **33133, VOZ79** ,espacio, seguido de una **H** si quieres voz de hombre o **M** si quieres voz de mujer, espacio, las tres primeras letras de la marca de tu celular, espacio, y el mensaje que quieres convertir en sonido real.

Ej para Nokia: voz79 h nok no te hagas guey, contesta $13.00+I.V.A./ mensaje

CELULARES COMPATIBLES: Nokia: 3220, 6230, 3200, 3300, 3650, 5100, 6225, 6600, 6820, 7650, N-Gage; Motorola: V3RAZR, T720; Sony Ericcson: P800, P900, T300, T310, T610, T68i, Z600; Panasonic: G60, GD88; Siemens: S55; Sagem: X6; LG: MX6000; Alcatel: One Touch 557.

Decora tu celular con imágenes color

Envía un mensaje al **33133** con el texto **foto79**, deja un espacio y escribe la referencia de la imagen que deseas descargar, deja otro espacio y por último pon las tres primeras letras de la marca de tu celular.

Ej. para Nokia: foto79 chica09 nok. $13.00+I.V.A./ mensaje

¿Buscas el amor, amistad o pasarla de pelos?

chat entra y pasalo de pelos

Envía un mensaje con la palabra **AMIGOS** al **77177** y tu celular no dejará de recibir mensajes de chicos y chicas que como tú quieren pasarla ¡de pelos!

Insulto

Ríete con los insultos más divertidos.

Envía **insulto79** al **77177** y alégrate el día.

Ej: insulto79

77177

Productos compatibles con todos los celulares

$3 PESOS + IVA

Mucho más para tu celular en www.kualke.com - Servicios válidos únicamente para celulares Telcel

Ref. de marcas: MOTOROLA: **MOT** - NOKIA: **NOK** - PANASONIC: **PAN** - SAGEM: **SAG** - SAMSUNG: **SAM** - SONY-ERICSSON: **SON** - PANTECH: **PAN** - ALCATEL: **ALC** - BENQ: **BEN**

MODELOS COMPATIBLES: Tonos Monofónicos: Nokia 1220,3320, 2220, 5125, 6590, 8260, 8265, 8390. Samsung: A255, A325. Sony Ericsson: T300, T226, T610, Z600. **Logos y Nombres B/N:** Nokia: 8260, 8265, 8590, 8360, 8390. Samsung: A225, A325 **Postales B/N:** Nokia: 3220, 7100, 3595, 8590, 3595, 3650, 6600, 3100, 3300, 3200/3205, 6100, 7210, 7650, N-Gage. **Tonos Polifonicos:** Nokia: 3120, 3220, 6230, 3595, 3650, 8600, 3100, 3300, 3200/3205, 6100, 7210, 7650, N-Gage. Samsung: E316, S300M, V200, X-105, X426 Sony Ericsson: T306, T300, T226, T610, Z600, P800, T310. Sagem: X-5, X-6. Panasonic: G60, GD88. Motorola: V3RAZR, T720i, Siemens: SL55. Pantech: GB310, G510, GB210. Alcatel: One Touch 557. Benq: S670C. **Salvapantallas a color y nombre color:** Nokia: 3220, 6230, 3595, 3650, 6600, 3100, 3300, 3200/3205, 6100, 7210, 7650, N-Gage. Sony Ericsson: T226, T300, T310, T68i, T610, Z600, P800. Sagem: X-5, X-6. Panasonic: G60, GD88. Motorola: V3RAZR, T720i. Pantech: GB310, G510, GB210. Alcatel: One Touch 557. Benq: S670C. Samsung: E316. **Salvapantallas animados y tarjetas animadas:** Nokia: 6230, 3595, 3650, 6600, 3100, 3300, 3200/3205, 6100, 7210, 7650. N-Gage. Sony Ericsson:T610, Z600, P800. Panasonic: GD88. Motorola: V3RAZR, T720i. Pantech: GB310, G510, GB210. Alcatel: One Touch 557. Benq: S670C. Samsung: E316. Costo por mensaje al 77177 $3.00+ I.V.A. ; Costo por mensaje al 33133 $13.00+I.V.A. Aplican tarifas vigentes de Transporte GSM. Telcel no es responsable de este servicio, contenido ni de la publicidad. Lanetro no será responsable de cualquier falla o error en los servicios que no serán imputables a la misma, así como de los daños causados por la incorrecta o inadecuada utilización que los usuarios realicen de los servicios. La información facilitada por el usuario será utilizada deforma confidencial, no difundiendola a terceros a la transacción y /o al grupo Lanetro. Atención al cliente: Lanetro Mobile México, S.A. de C.V. ,Sassoferrato # 64, col. Alfonso XIII, Mixcoac, México D.F. Tonos y logos ofrecidos por Lanetro Mobile Factory S.L. Sociedad Española. Distribuidor de Contenido autorizado por Telcel.

Lada sin costo: Desde cualquier parte del país: 01-800-50-35-878 y desde México D.F. 56-11 5724

COMUNICADO OFICIAL

FRENTE ALIADO DEL ANIME

"¡M*&%$:^¡, Matamos a Keny! Y a Carman y a Kayl y al Chef y a Timy y al Sr. Mojón y a Bart y a Homero y a Lisa y a Marge y a Bob y a Telma y a Selma y al Payaso y a Abu y al Dr. Katz y a Duckman y al Hombre de Acero y al Hombre Murciélago, y a los Gemelos Fantasiosos y las Chicas Muypoderosas y al Fantasma del Espacio y al Gato y a Matute y a Cucho y a Demóstenes y a Panza y a Benito y a Pedro y a Vilma y a Betty la Fea y a Dino y al Oso y al Bubuuu y a Mac Cool y a Número Uno y a los hermanos Macana y al Corre Caminos y al Coyote y a Tom y a Jerry y al Patán y a Rocky y a Boris y a Natacha y a Ji Man y al Eskeletor y a las Urracas Hablantinas y a Porki y a Lucas y a Donald y a Daisy y al ave Claudio y a Penélope y a los Super amigos con todo y a Magila y a Juancho y a Leoncio y a Tristón y a Clarabella y a Beto y a Tapón y a Ignacio y la gata y a Huckleberry y al Comisario Ricochet y a Escuby y a Fred y a Vilma y a Shaggy y a Daphne y a los Imposibles y al Vaquero Temerario y a Milton y a Solo un Ojo y al Profesor y al Rey Leonardo y a su paje Florín y a Benito y a Cecilio y a Carlín Cortis y a Super Sónico y a Cometín y a Ultra y a Lucero y a Simbad el Marino y a Salado y a Félix y al Profesor y a Snupy y a Carlitos y a Lucy y a Linus y a Olivia y a Pilón y a Brutus y a Eugenio y a Alicia y a Melquiades y a Canito y a Canuto y a Marvin y a Chili Uili y a Glib y a Tundro y a los Esnorquels y a Shina y a Frankenstein Jr. y a Pulgarcito Investigador y a Super Fisgón y a Despistado y a Pixi y a Dixi y a Yinx y a Multi Hombre y a Fluid Hombre y a Cangur-Hombre y a Tenesi y a Tucsido y a Linterna Verdecita y a Flass y al Tigre y a Igor y a Kanga y a Gadget y a Pulgoso y a Pedro Bello y a Pancho y a Rancho y a la Pantera Rosada y al Inspector y a Dodo y al Oso Hormiguero y a Super Pollo y a Tom Rueda loca y a Jorge de la Selva y a Simiolón y al otro Simiolón y a Archi y a Torombolo y a Carlos y a Betty y a Verónica y a Sabrina y al Sr. Paz y al Hombre Invencible y al Rey del Martillo y al Hombre Pájaro y a los Herculoides y a Jony Quest y al Dr. Quest y a Hatchi y a Bandido y a Lasy y a Chazam y a sus pequeños amos y al Loco Pájaro y a Bat-fink y a Kar-ate y a los Cariñosos ositos y al Gordo Huracán y al Sombrerero y a Lechuza y al fantasmita y a D'Artagnan y a los caballeros árabes y a Aqui-michú y a Micromán y a Hernández y a Fernández y a Tornasol y a los Osos Montañosos y a Hércules y a Dédaluz y..."

® ANIMAX is a Registered Trademark. All rights reserved.

A PARTIR DEL 31 DE JULIO. Un nuevo orden televisivo: Cero animación tradicional

FULL ANIMÉ

Pídelo a tu proveedor de TV paga.

ANIMAX

www.animax-la.com

a SONY PICTURES ENTERTAINMENT company